PC-SONY-SEGA-NINTENDO

318,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

VIII.évfolyam, 11. szám, 1997. november

INCUBATION
Battle Isle 3D-ben

BROKEN SWORD II
A tavalyi év legjobb kalandjátékának méltó folytatása!

PANZER GENERAL II
Ez a harc lesz a végső?

TOTAL ANNIHILATION
A Red Alert trónfosztása

WORMS 2
MEGINT ITTVANNAK! MÓKÁSAK! GONOSZOK! KUKACOK!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
100 ARCADE ACTION	1999-	
100 CLASSIC ACTION	1999-	
100 FIGHTING ACTION	1999-	
100 SPORTS ACTION	1999-	
11TH HOUR /H	4999-	
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD /H	4999-	
1944 ACROSS THE RHINE /H	4999-	
20 GIANT GAMES COLLECTION	12999-	
7TH LEGION	11999-	9999-
7 TH GUEST /11 TH HOUR	4999-	
7TH GUEST /H	4999-	
ABSOLUTE PINBALL	9999-	6999-
ABUSE	9999-	6999-
ACE VENTURA	9999-	7999-
ACES COLLECTORS EDITION	9999-	
ADVANCED CIVILIZATION	9999-	4999-
ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN	2999-	
AFTERLIFE	11999-	4999-
AGES OF EMPIRE	HVJ	
AIRBORNE RANGER /H	1999-	
AL UNSER JR. ARCADE RACING	2999-	
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY	3999-	
ALIEN INCIDENT	7999-	3999-
ANIMAL	3999-	7999-
ARCADE AMERICA	3999-	
ARCADE FRUIT MACHINE	1999-	
ARMORED FIST /CLASSIC	4999-	
ARMORED FIST 2	HVJ	
ASCENDANCY	4999-	
ASSAULT RIGS	9999-	4999-
ASTERIX & OBELIX	9999-	
ATF	11999-	
AWARD WINNERS 4	9999-	
BACK TO BAGHDAD	9999-	7999-
BANZAI BUG	9999-	7999-
BATTLE ARENA TOSHINDEN	10999-	
BATTLE BEAST	9999-	7999-
BATTLE CRUISER 3000AD	11999-	8999-
BENEATH A STEEL SKY /H	4999-	
BEST 30 GAMES OF 95	7999-	
BEST GAMES OF 95	2999-	
BEST OF ARCADE GAMES	2999-	
BEST OF WINDOWS GAMES	2999-	
BIG RED RACING /H	3999-	
BIOFORGE /CLASSIC	4999-	
BIRDS OF PREY /H	3999-	
BLACK KNIGHT	5999-	3999-
BLOOD & MAGIC	10999-	6999-
BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN	11999-	7999-
BLOODNET	5999-	3999-
BLOODWING	9999-	3999-
BROKEN SWORD 2	11999-	
BUG TOO	9999-	7999-
BUG	8999-	7999-
BUREAU 13	6999-	3999-
BUZZ ALDRIN RACE	4999-	
CAESAR II	4999-	
CANNON FODDER 2 /H	4999-	
CAPITALISM PLUS	12999-	9999-
CAPTAIN QUASAR	9999-	4999-
CAR & DRIVER	2999-	
CARMAGEDDON	11999-	
CENTRAL INTELIGENCE	4999-	
CHAMPIONSHIP MANAGER 96/97	5999-	
CHAMPIONSHIP MANAGER 97/98	HVJ	
CHAOS CONTROL	7999-	3999-
CHESSMASTER 5500	HVJ	
CHRONICLES OF THE SWORD	9999-	4999-
CHRONOMASTER	9999-	4999-
CITY OF LOST CHILDREN	12999-	8999-
CIVILIZATION /H	4999-	
CIVILIZATION 2	11999-	7999-
CLANDESTINY	11999-	4999-
COLONIZATION /H	4999-	
COLOSSUS CHESS X	3999-	
COMANCHE 3	9999-	6999-
COMBAT CHESS	HVJ	
COMMAND & CONQUER	7999-	
COMMANDER BLOOD	9999-	3999-
COMPLETTE ONSIDE SOCCER	6999-	3999-
CONQUERROR AD 1086	5999-	
CONQUEST EARTH	11999-	
COUNTER ACTION	11999-	9999-
CREATURE SHOCK /H	4999-	
CROC	HVJ	
CRUSADER NO REMORSE /CLASSIC	4999-	
CYBER MAGE	9999-	4999-
CYBER SPEED	9999-	4999-
CYBERIA	4999-	
D1000	3999-	
DARK EARTH	12999-	
DARK FORCES /H	4999-	
DARK LIGHT CONFLICT	11999-	7999-
DARK REIGN	11999-	9999-
DARKER	9999-	3999-
DAWN PATROL /H	4999-	
DAY OF TENTACLE /H	4999-	
DAY OF TENTACLE /SAM & MAX	6999-	
DAYTONA USA	9999-	
DEADLINE / ARGENTUM	4999-	
DEADLY GAMES	11999-	7999-
DEATH RALLY	4999-	
DEATHWARE SHAREWARES	1999-	
DESERT + JUNGLE STRIKE	3999-	
DESTRUCTION DERBY /ARGENTUM /H	4999-	
DESTRUCTION DERBY 2	11999-	7999-
MAGYAR LEIRÁSSAL		
DIABLO	9999-	
DID 5 VIRTUAL WORLDS	4999-	
DIE HARD TRILOGY	12999-	9999-
DIG	4999-	
DISCOVERIES OF DEEP	6999-	3999-
DOOM 2	4999-	
DR BRAIN LOST MIND	8999-	3999-
DRAGONHEART	10999-	4999-
DREAMWEB	8999-	3999-
DUKE NUKEM 3D	4999-	
DUNE 2 /CANNON FODDER 2	4999-	
DUNE	4999-	
DUNGEON KEEPER	11999-	7999-
MAGYAR LEIRÁSSAL		
DUNGEON MASTER II	4999-	
DUST	7999-	3999-
EARTH SIEGE	8999-	3999-
EARTH SIEGE 2	9999-	4999-
EARTHWORM JIM,PITFALL,GAMEPAD	9999-	
ECSTATICA /ARGENTUM /H	4999-	
ECSTATICA II	11999-	9999-
EF2000 EVOLUTION	11999-	
MAGYAR LEIRÁSSAL		
EF2000 TACTCOM	5999-	
MAGYAR LEIRÁSSAL		
EIGHT BALL DELUXE	2999-	
ERASER TURNABOUT	11999-	6999-
EVOLUTION - CIVILIZATION II DATA	4999-	
EXTRACTORS	7999-	3999-
EXTREME ASSAULT	9999-	
EXTREME GAMES	7999-	
EXTREME RISE OF TRIAD	3999-	
F117A	2999-	
F14 FLEET DEFENDER & SCENARIO /H	4999-	
F15 STRIKE EAGLE III /H	4999-	
F22 LIGHTNING II	9999-	
FA18 HORNET 3.0	12999-	9999-
FADE TO BLACK /CLASSIC	9999-	4999-
FAST ATTACK	9999-	6999-
FATAL RACING	5999-	
FEEBLE FILES	11999-	9999-
FIELDS OF GLORY /H	4999-	
FIFA 96 /CLASSIC	4999-	
FIFA 98	HVJ	
FIFA SOCCER /CLASSIC	4999-	
FIFA SOCCER MANAGER	11999-	
FLASHBACK /H	3999-	
FLIGHT UNLIMITED	4999-	
FLYING CORPS GOLD	HVJ	
FOOTBALL GLORY /H	2999-	
FOOTBALL LIMITED	3999-	
FORK IN THE TALE	9999-	4999-
FORMULA 1 / 3DFX	12999-	9999-
FORMULA 1 GP /H	4999-	
FORMULA 1 GP 2	9999-	6999-
MAGYAR LEIRÁSSAL		
FORMULA KARTS	11999-	9999-
FRANKENSTEIN	1999-	
FREDDY PHARKAS	4999-	
FRONT LINES	4999-	
FULL THROTTLE /H	4999-	
FUN PACK 2	2999-	
FUN PACK 3	2999-	
FUN PACK	2999-	
GABRIEL KNIGHT II	4999-	
GAME MANIA 1	9999-	
GAME MANIA 2	9999-	
GAME MANIA 3	9999-	
GAME MANIA 4	9999-	
GAME MANIA 5	9999-	
GEAR HEADS	4999-	
GENEWARS	11999-	
GLORIANA	12999-	9999-
G-NOME	7999-	4999-
GRAND PRIX MANAGER /H	4999-	
GREAT NAVAL BATTLES V	6999-	3999-
GREEN PORTAL DIABLO TOOLKIT	5999-	
GREMLIN CD5 COMPILATION	6999-	
GT RACING	9999-	4999-
MAGYAR LEIRÁSSAL		
GUTS & GARTERS	8999-	4999-
MAGYAR LEIRÁSSAL		
HARDCORE 4X4	11999-	
HARVEST OF SOUL / SHIVERS 2	11999-	7999-
HELICOPS	7999-	4999-
HELLFIRE ZONE	6999-	3999-
HEROES OF MIGHT & MAGIC II DATA	6999-	
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	8999-	
HEROES OF THE 357TH	2999-	
HEXEN II	11999-	9999-
HI OCTANE	11999-	3999-
HOLIDAY ISLAND	11999-	
HOOK / LEGEND OF KYRANDIA	4999-	
HUNTER HUNTED	9999-	6999-
IGNITION	9999-	7999-
IM1A2 ABRAMS	11999-	9999-
IMPERIALISM	11999-	
INCA COLLECTION	6999-	
INCA	4999-	
INCUBATION	9999-	
INDEPENDENCE DAY	9999-	4999-
INDIANA JONES 3-4	4999-	
INDIANAPOLIS 500	2999-	
INDYCAR RACING 2	4999-	
INFERNO	9999-	2999-
INHERIT OF EARTH	4999-	
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	4999-	
INTERNATIONAL RALLY CHAMP.	11999-	9999-
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999-	
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999-	
IRON ASSAULT	7999-	3999-
IRON HELIX	3999-	
JACK THE RIPPER	3999-	
JET FIGHTER III	9999-	4999-
JIMMY WHITE SNOOKER /H	3999-	
JOHNNY BAZOOKATONE /H	3999-	
JOURNEYMAN PROJECT	2999-	
KID S KIT 4-7	3999-	
KID S KIT 8-12	3999-	
KINGS QUEST VI	4999-	
KINGS TABLE	2999-	
LABYRINTH OF TIME	9999-	4999-
LANDS OF LORE 2	11999-	
LANDS OF LORE	4999-	
LAST DYNASTY	9999-	3999-
LAST EXPRESS	11999-	9999-
LAST RITES	7999-	4999-
LEGEND OF KYRANDIA 2 /H	4999-	
LEGEND OF KYRANDIA	4999-	
LEGO ISLAND	9999-	
LEISURE SUIT LARRY 7	9999-	
LEMMINGS 3D /ARGENTUM /H	4999-	
LINKS 386 /H	3999-	
LOADSTAR	9999-	4999-
LOMAX	9999-	7999-
LORDS OF MIDNIGHT	5999-	
LORDS OF REALMS 2 SIEGE PACK	4999-	
LOST EDEN /H	4999-	
LOTUS 3 /H	1999-	
MAGIC CARPET 2	4999-	4999-
MAGIC CARPET DATA	8999-	
MAGIC THE GATHERING/ACCLAIM	10999-	4999-
MANIAC SPORTS	3999-	
MANIC KARTS	5999-	3999-
MAXIMUM ROAD RACE	2999-	
MEGA MAN X 3	11999-	4999-
MEN IN BLACK	HVJ	
MICROCOSM	8999-	4999-
MONKEY ISLAND 1&2 /H	4999-	
MONOPOLY	5999-	
MONSTER TRUCKS	11999-	
MORTAL COIL	9999-	3999-
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	HVJ	
MORTLA KOMBAT 3	4999-	
MOTO RACER	9999-	
MUPPETS INSIDE	7999-	4999-
NASCAR 2	10999-	7999-
NASCAR + TRACK PACK	3999-	
NASCAR TRACK PACK	4999-	
NASCAR	2999-	
NATO FIGHTERS	5999-	
NAVY STRIKE /H	4999-	
NBA LIVE 97	9999-	6999-
NBA LIVE 98	HVJ	
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION	HVJ	
NEED FOR SPEED 2	12999-	6999-
NHL 96 /CLASSIC	4999-	
NHL 97	9999-	6999-
NHL 98	HVJ	
NIGEL MANSELL W. CHAMPION /H	1999-	
NINE	11999-	7999-
NO RESPECT	8999-	6999-
NOMAD	2999-	
NUCLEAR STRIKE	HVJ	
OFFENSIVE	7999-	4999-
OLYMPIC SOCCER 96	9999-	3999-
OVERLORD /H	4999-	
PACIFIC GENERAL	11999-	9999-
PANDEMONIUM	9999-	
PANDORA DIRECTIVE	11999-	7999-
PANZER DRAGOON	11999-	7999-
PANZER GENERAL 2	HVJ	
PATRICIAN	6999-	3999-
PBA BOWLING	7999-	2999-
PERFECT WEAPON	12999-	9999-
PETE SAMPRAS 97 TENNIS	11999-	
PGA TOUR GOF 486/CLASSIC	4999-	
PHANTASMAGORIA II	6999-	
PINBALL 2000 /H	2999-	
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999-	
PIPE MANIA & VOLFIED	1999-	
PIRATES GOLD /H	4999-	
PLAYER MANAGER	3999-	
POLICE QUEST SWAT 2	HVJ	
POWER CORRUPTION & LIES	6999-	
POWER DRIVE	9999-	
POWER F1	9999-	4999-
PRIMAL RAGE	3999-	
PRINT ARTIST	3999-	
PRISONER OF ICE	9999-	6999-
PRIVATEER 2 DARKENING	12999-	7999-
PRO PINBALL - THE WEB	7999-	
PUSH OVER /H	1999-	
PYROTECHNICA	6999-	3999-
Q.A.D.	9999-	4999-
QUAKE MISSION PACK 2	5999-	
QUAKE	6999-	
QUEEN THE EYE	HVJ	
RAILROAD TYCOON DELUXE /H	4999-	
RAMA	9999-	7999-
RAPTOR	2999-	
REBEL ASSAULT /H	4999-	
REBEL ASSAULT 2	4999-	
RED ALERT AFTERMATH	4999-	
REDNECK RAMPAGE	5999-	9999-
RESIDENT EVIL	11999-	
RETRIBUTION	3999-	
RETURN FIRE	9999-	4999-
RIDDLE OF MASTER LU /H	3999-	2999-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	5999-	
RISE OF ROBOTS	7999-	
RIVEN -MYST 2	HVJ	
ROAD RASH /CLASSIC	4999-	
ROAD WARRIORS	2999-	
ROLAND GARROS FRENCH OPEN	11999-	7999-
ROLLING STONES -VOODOO LON.	7999-	3999-
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999-	
SCARAB	12999-	7999-
SCORCHER	11999-	7999-
SCREAMER /H	4999-	
SEA LEGENDS	9999-	
SEGA WORLDWIDE SOCCER	11999-	7999-
SENSIBLE GOLF	9999-	3999-
SENSIBLE SOCCER 2000	HVJ	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	4999-	
SHADOWS OF THE EMPIRE	11999-	
SHANNARA	3999-	
SHERLOCK H. LOST FILES /H	3999-	
SHERLOCK H. ROSE TATOO /CLASSIC	4999-	
SHIVERS	9999-	3999-
SHOCK WAVE ASSAULT	11999-	3999-
SHRAK FOR QUAKE	6999-	
SID MEIER'S GETTYSBURG	HVJ	
SILENT STEEL	4999-	
SILENT THUNDER	9999-	7999-
SILVERLOAD	9999-	3999-
SIM CITY /H	4999-	
SIM GOLF	11999-	9999-
SIM PARK	9999-	7999-
SLEEPWALKER /H	1999-	
SLIPSTREAM 5000	3999-	3999-
SMURFS	9999-	
SONIC & KNUCKLES	11999-	9999-
SONIC 3D	9999-	
SPACE HULK 2 /CLASSIC	4999-	
SPACE QUEST VI	9999-	4999-
SPEED HASTE	4999-	
SPEEDSTER	9999-	7999-
SPELLCASTING PARTY PAK	6999-	3999-
SPEVCTRE VR	6999-	3999-
SPIROU	8999-	
SPUD	9999-	4999-
STAR BALL	3999-	
STAR COMMAND REVOLUTION	11999-	7999-
STAR CRUSADER	6999-	3999-
STAR TREK FINAL UNITY	4999-	
STAR TREK GENERATIONS	12999-	9999-
STARLORD	3999-	
STEEL PANTHERS II	9999-	7999-
STORM	9999-	
STREET FIGHTER 2 /H	3999-	
STRIFE	10999-	4999-
STRIKE COMMANDER	4999-	
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999-	
SUPER BUBSY	9999-	7999-
SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999-	
SUPER KARTS	9999-	4999-
SUPER PUZZLE FIGHTER II	4999-	
SUPER SKI PRO	6999-	
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	4999-	
SYNDICATE WARS	10999-	4999-
SYNERGIST	5999-	
SYSTEM SHOCK	4999-	
TAKERU	HVJ	
TEN PIN ALEY	3999-	6999-
TERMINAL VELOCITY	2999-	
TEST DRIVE 4	HVJ	
THEME HOSPITAL	9999-	
THEME PARK /CLASSIC	4999-	
THEXDER	9999-	3999-
THIS MEANS WAR	9999-	4999-
THUNDER HAWK 2 /H	3999-	
TIE FIGHTER COLLECTOR CD /H	4999-	
TIGERSHARK	11999-	7999-
TILT	4999-	
TIME COMMANDO /CLASSIC	4999-	
TIME GATE	5999-	3999-
MAGYAR LEIRÁSSAL		
TINTIN IN TIBET	9999-	
TITANIC ADVENTURE OUT OF TIME	9999-	7999-
TOMB RAIDER 2	HVJ	
TOMB RAIDER	9999-	4999-
TONKA CONSTRUCTION	9999-	
TOP 100 WINDOWS vol. III	1999-	
TOP GUN /H	4999-	
TOTAL ANNIHILATION	11999-	
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999-	4999-
MAGYAR LEIRÁSSAL		
TRACK ATTACK	7999-	3999-
TRANSPORT TYCOON	4999-	
TUNELAND	9999-	7999-
TUNNEL B1	9999-	4999-
MAGYAR LEIRÁSSAL		
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	9999-	7999-
UFO ENEMY UNKNOWN /H	4999-	
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999-	
ULTIMATE DOOM	4999-	
ULTIMATE FAMILY COLLECTION	11999-	7999-
ULTIMATE SOCCER ENCYCLOPEDIA	9999-	4999-
UNIVERSE	4999-	
UNREAL	HVJ	
US MARINE FIGHTERS	5999-	
VIKING CONQUEST	7999-	4999-
VIRTUAL KARTS	4999-	
VIRTUAL SNOOKER	9999-	4999-
VOODO KID	9999-	7999-
WAR COLLEGE	9999-	6999-
WAR COMMAND EXPLOSION	1999-	
WARCRAFT II DELUXE	11999-	
WARHAMMER	9999-	7999-
WARLORDS III	11999-	
WARPLANED	7999-	4999-
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999-	
WETLANDS	6999-	
WHERE IS WALLY	3999-	
WHITE LINE COLLECTION	9999-	4999-
WING COMMANDER /H	2999-	
WING COMMANDER PROPHECY	HVJ	
WIPEOUT /ARGENTUM /H	4999-	
WIZARDRY GOLD	11999-	7999-
WIZKID /H	1999-	
WOLF	3999-	
WOLFPACK	4999-	
WORLD RALLY FEVER	6999-	4999-
WORMS UNITED	4999-	
X CAR	11999-	7999-
X COM APOCALYPSE UFO 3	12999-	9999-
X COM TERROR FROM DEEP /H	4999-	
X COM UNKNOWN TERROR UFO 1+2	9999-	6999-
X FILES UNRESTRICTED ACCES	HVJ	
X WING COLLECTOR CD	4999-	
X WING VS TIE FIGHTER	11999-	
XANTH	3999-	3999-
YODA STORIES	6999-	4999-
ZEPPELIN	8999-	2999-
ZONE RAIDERS	8999-	3999-

1+5 JÁTÉK

BLADE WARRIOR	1999-	
BLUES BROTHERS	1999-	
BOMBUZAL	1999-	
GRAND PRIX CIRCUIT	1999-	
INT ATHLETICS	1999-	

1+50 JÁTÉK

	Fogy. ár	Akciós ár
F15 STRIKE EAGLE	3999-	1999-
F19 STEALTH FIGHTER	3999-	1999-
GUNSHIP	3999-	1999-
KNIGHTS OF SKY	3999-	1999-
M1 TANK PLATOON	3999-	1999-
SPECIAL FORCES	3999-	1999-
SUPER TETRIS	3999-	1999-

PC 3.5"LEMEZES

JÁTÉKOK

	Fogy. ár	Akciós ár
BATTLE ISLE DATA	3999-	2999-
BREAKTHRU	3999-	2999-
COMANCHE MISSION DISK 1	2999-	
DAEMONSGATE	3999-	2999-
DESERT STRIKE	3999-	2999-
EL FISH	3999-	2999-
FLIGHT SIMULATOR TOOOL KIT	2999-	
FREE DC	4499-	2999-
GUILTY	3999-	2999-
IMPERIAL PURSUIT/ X WING DATA	4999-	2999-
JAGGED ALIANCE	6999-	2999-
LEGEND OF KYRANDIA 2 HAND OF FATE	6999-	2999-
MIDWINTER	2499-	2999-
MIDWINTER II	2499-	2999-
PARAGLIDING	3999-	
PATRIOT	4999-	2999-
PEPPER S ADVENTURE	3999-	
PINBALL DREAMS 2	3999-	2999-
PIZZA TYCOON	4999-	2999-
PRIVATEER SPEECH PACK	2999-	
PYROTECHNICA	3499-	2999-
QUEST FOR GLORY II	2999-	
RETURN OF THE PHANTOM	5999-	2999-
STARLORD	3999-	2999-
TRANSPORT TYCOON W. EDITOR	3999-	2999-
ULTIMA VII PART II	2999-	
ZEPPELIN	3999-	2999-

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!

SNES,SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SONY PSX HÍVJ!

SONY PSX ÚJDONSÁGOK

DUKE NUKEM	TOTAL DRIVIN	JUDGE DREDD	DYNASTY WARIORS	MOTOR MASH	JERSEY DEVIL
11900,-	11900,-	11900,-	11900,-	11900,-	11900,-

SONY PLAYSTATION CD-K

	Fogy. ár	Akciós ár
2X EXTREME	12900-	9900-
ACECOMBAT 2	11900-	
AGENT ARMSTRONG	11900-	
ALONE IN THE DARK	12900-	9900-
AUTO DESTRUCT	HÍVJ	
BATMAN FOREVER ARCADE	12900-	9900-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	12900-	7900-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11900-	
BLAM MACHINEHEAD	12900-	9900-
COMMAND & CONQUER	9900-	
COOL BORDERS	12900-	9900-
CRASH BANDICOOT 2	HÍVJ	
CRASH BANDICOOT	12900-	
CROC	11900-	
CRUSADER NO REMORSE	11900-	
CYBERIA	9900-	
DARK FORCES	12900-	9900-
DARKLIGHT CONFLICT	12900-	7900-
DESTRUCTION DERBY 2	9900-	
DEVILS DECEPTION	HÍVJ	
DIE HARD TRILOGY	11900-	
DRAGON HEART	12900-	9900-
DYNASTY WARRIORS	HÍVJ	
EARTHWORM JIM 2	12900-	9900-
FADE TO BLACK /PLATINUM	6900-	
FIFA 98	HÍVJ	
FINAL FANTASY VII	HÍVJ	
FORMULA 1 97	11900-	
FORMULA 1	11900-	
HERCULES	HÍVJ	
HULK	12900-	9900-
ISS SOCCER DELUXE	12900-	
JERSEY DEVIL	HÍVJ	
JUMPING FLASH 2	5900-	
KILLING ZONE	12900-	7900-
LITTLE BIG ADVENTURE	12900-	
LOST WORLD JURASSIC PARK 2	11900-	
MADDEN 98	11900-	
MAXIMUM FORCE	HÍVJ	
MECH WARRIOR 2	12900-	9900-
MICRO MACHINES V3	12900-	9900-
MONSTER TRUCKS	12900-	
MORTAL KOMBAT 3	9900-	
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	HÍVJ	
MOTO RACER	HÍVJ	
MOTOR MASH	HÍVJ	
MOTORTOON GRAND PRIX 2	12900-	9900-
NANOTEK WARRIOR	12900-	7900-
NASCAR 98	HÍVJ	
NBA JAM EXTREME	12900-	7900-
NBA LIVE 97	9900-	6900-
NBA LIVE 98	HÍVJ	
NEED FOR SPEED 2	11900-	
NEED FOR SPEED	12900-	9900-
NHL 97	9900-	6900-
NHL 98	11900-	
NHL POWERPLAY	12900-	7900-
NUCLEAR STRIKE	11900-	
ODDWORLD	11900-	
OVERBLOOD	12900-	7900-
PGA TOUR GOLF 97	12900-	
PANDEMONIUM	11900-	
PEAK PERFORMANCE	HÍVJ	
PERFECT WEAPON	12900-	9900-
POED	9900-	6900-
PORSCHE CHALLENGE	12900-	
PRO PINBALL	11900-	
PROJECT X 2- NO RELIEF	12900-	9900-
RAGE RACER	9900-	
RALLY CROSS	11900-	
RAMPAGE WORLD TOUR	HÍVJ	
RAYMAN /PLATINUM	6900-	
RAYSTORM	11900-	
RED ALERT	HÍVJ	
RELOADED	12900-	
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	HÍVJ	
RESIDENT EVIL	12900-	
RIDGE RACER REVOLUTION	12900-	
ROAD RASH /PLATINUM	6900-	
SAMURAI SHOWDOWN III	12900-	9900-
SKELETON WARRIORS	12900-	7900-
SKULL MONKEYS	HÍVJ	
SOVIET STRIKE	7900-	
SPACE JAM	12900-	9900-
SPEEDSTER	12900-	9900-
SPIDER	12900-	7900-
STAR GLADIATOR	9900-	
STREET FIGHTER ALPHA 2	12900-	9900-
STREET FIGHTER ALPHA	12900-	9900-
STREET FIGHTER EX PLUS	HÍVJ	
SUIKODEN	11900-	
SYNDICATE WARS	12900-	9900-
TEKKEN /PLATINUM	7900-	
TEKKEN 2	11900-	
TETRIS PLUS	7900-	
THE NOTE	HÍVJ	
THEME HOSPITAL	HÍVJ	
TILT	12900-	
TIME COMMANDO	9900-	
TIME CRISIS	HÍVJ	
TOTAL DRIVING	11900-	
TRUE PINBALL	6900-	
V RALLY	11900-	9900-
VICTORY BOXING	12900-	9900-
VIEWPOINT	9900-	6900-
WARCRAFT II	12900-	
WING COMMANDER IV	12900-	
WING OVER	12900-	
WIPEOUT /PLATINUM	7900-	
WORMS	6900-	
YUSHA	11900-	

C64

CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár	Akciós ár
BATTLE COMMAND	999-	499-
ROBOCOP 3	999-	499-
TOKI	999-	499-

KAZETTÁK

	Fogy. ár	Akciós ár
ACROJET	899-	299-
ALIEN 3	899-	299-
ARMALYTE	899-	299-
BLUE BARON	899-	299-
CALIFORNIA GAMES	899-	299-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299-	
CONTINENTAL CIRCUS	899-	299-
CRACKDOWN	899-	299-
DELTA	299-	
FORGOTTEN WORLDS	899-	299-
GEMINI WINGS	899-	299-
GO FOR GOLD	299-	
HEROES OF THE LANCE	899-	299-
HUNTERS MOON	899-	299-
LAST V8	899-	299-
LED STORM	899-	299-
MC DONALD LAND	899-	299-
MICROPROSE SOCCER	899-	299-
MOONWALKER	899-	299-
MULTIMIXX I	299-	
MULTIMIXX IV	299-	
MULTIMIXX V	899-	299-
NEIGHBOURS	899-	299-
NIGHTSHIFT	299-	
NINJA RABBITS	899-	299-
PIRATES	899-	299-
Q10 TANK BUSTER	899-	299-
QUEDEX	299-	
RICK DANGEROUS 2	299-	
ROBOCOD	299-	
RODLAND	899-	299-
SILKWORM	899-	299-
SKATIN USA	899-	299-
SOCCER DOUBBLE 2	299-	
SOLO FLIGHT	899-	299-
ST DRAGON	899-	299-
STRIDER II	899-	299-
SUMMER CAMP	299-	
SUPER SCRAMBLE	899-	299-
SWIV	899-	299-
TETRIS ÉS KIKUGI	899-	299-
TITANIC BLINKY	899-	299-

C64

LEMEZEK

	Fogy. ár	Akciós ár
POPEYE COLLECTION -POPEYE 1,2,3	599-	
POSTMAN PAT COLL. -POSTMAN PAT 1,2,3	599-	
A KASTÉLY	999-	499-
ACTION FIGHTER	999-	499-
ALIEN 3	999-	499-
BAAL	999-	499-
BOURAGO RALLY	999-	499-
BOOM	999-	499-
CAPTAIN FIZZ	999-	499-
CREATURES	999-	499-
CREATURES 2	999-	499-
DALEK ATTACK	599-	499-
DIE HARD	999-	499-
DOUBLE DRAGON 3	999-	499-
DYNASTY WARS	599-	499-
EMPIRE STRIKES BACK	999-	499-
F16 COMBAT PILOT	999-	499-
FACE OFF HOCKEY	999-	499-
FERRARI F1 CHALL.	999-	499-
FINAL FIGHT	999-	499-
FOOTBAL MANAGER 3	999-	499-
GRAND PRIX CIRCUIT	999-	499-
HUDSON HAWK	799-	499-
JAMES POND 2	999-	499-
JAWS	999-	499-
LAST NINJA 3	999-	499-
LETHAL WEAPON	599-	499-
LONG LIFE	999-	499-
LOTUS ESPRIT	999-	499-
MC DONALD LAND	999-	499-
NEW ZEALAND STORY	999-	499-
NEWCOMER	999-	499-
NO LIMIT	999-	499-
NORTH & SOUTH	999-	499-
PINK PANTHER	999-	499-
POLE POSITION F1	999-	499-
PREDATOR	999-	499-
RAINBOW ISLAND	999-	499-
RAMBO 3	999-	499-
RETURN OF THE JEDI	999-	499-
ROADRUNNER	999-	499-
ROBOCOP	999-	499-
ROBOCOP 2	999-	499-
RUNNING MAN	999-	499-
SHADOW DANCER	999-	499-
SHADOW WARRIOR	999-	499-
SHINOBI	999-	499-
STAR WARS	999-	499-
STREET FIGHTER 2	999-	499-
STREET ROD	999-	499-
SUPER MARIO	999-	499-
SWORD OF HONOUR	999-	499-
TEENAGE M.NINJA TURT.	999-	499-
TERMINATOR 2	999-	499-
TEST DRIVE 2	999-	499-
TETRIS ÉS KIKUGI	999-	499-
TOM & JERRY 2	999-	499-
TOTAL RECALL	999-	499-
TURBO OUTRUN	999-	499-
TURRICAN II	999-	499-
TUSKER	999-	499-
VENDETTA	999-	499-

N64

CARTRIDGE-OK

CHAMELEON TWIST	HÍVJ
CLAYFIGHTER 63 1/3	15900-
DOOM 64	15900-
DUKE NUKEM 3D	HÍVJ
F1 POLE POSITION	15900-
GOLDENEYE	15900-
HEXEN	15900-
ISS SOCCER DELUXE	15900-
KILLER INSTINCT GOLD	15900-
LYLAT WARS	15900-
MORTAL KOMBAT TRILOGY	15900-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	15900-
PILOT WINGS 64	9900-
STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	11900-
SUPER MARIO KART	11900-
SUPER MARIO	11900-
TUROK	12900-

ANGOL ÚJSÁGOK

EDGE(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999-
EGM (PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999-
EGM2(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999-
N64 MAGAZINE	999-
PC FORMAT+CD	1999-
PC GAMER+CD	1999-
PSX OFFICIAL+CD	1999-
SEGA SATURN OFFICIAL	999-

GAMEBOY

HARDWARE

GAME BOY BASIC SET GB ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL	11999-

JÁTÉKOK

ADVENTURE ISLAND	6900-
ALADDIN	6900-
ANIMANIACS	6900-
ASTERIX & OBELIX	7900-
ASTERIX	6900-
BATMAN RETURN OF JOKER	6900-
BUGS BUNNY 2	6900-
CONTRA ALIEN WARS	6900-
DENNIS THE MENACE	6900-
DESERT STRIKE	6900-
DONKEY KONG LAND 2	6900-
DONKEY KONG LAND	6900-
DONKEY KONG	6900-
DUCK TALES	6900-
DUFFY DUCK	6900-
FIST OF NORTHSTAR	5900-
GREMLINS 2	6900-
IRONMAN XO MANOWAR	6900-
JUNGLE BOOK	6900-
JUNGLE STRIKE	6900-
JURASSIC PARK	6900-
KILLER INSTINCT	6900-
KIRBY'S DREAM LAND	6900-
KIRBY'S PINBALL LAND	5900-
LION KING	6900-
LOONEY TUNES	6900-
LUCKY LUKE	6900-
MICRO MACHINES	6900-
NIGEL MANSELL	6900-
PINBALL DELUXE	6900-
PINBALL MANIA	5900-
PINOCCHIO	7900-
RACE DAYS	6900-
ROAD RASH	6900-
ROBOCOP VS TERM.	6900-
SMURFS 2	7900-
SMURFS	6900-
STREET FIGHTER II	6900-
STREET RACER	6900-
SUPER BATTLE TANK	6900-
SUPER HUNCHBACK	6900-
TARZAN	6900-
TAZMANIA	6900-
TETRIS 2	5900-
TETRIS	5900-
TRUE LIES	6900-
WATERWORLD	6900-
WORMS	7900-
WWF RAW	5900-

ÚJGENERÁCIÓS KONZOLOK

HARDWARE

NINTENDO 64	HÍVJ
SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD	HÍVJ
SONY PSX+1 CONTROL PAD +DEMO CD	HÍVJ

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

PC JOY - ACTION PAD	4999-
PC JOY - COMPETITION PRO	3999-
PC JOY - MAGNUM 6	9999-
PC JOY - MASTER PAD	5999-
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999-
PC JOY - POWER PAD	3999-
PC JOY - SABRE	5999-
PC JOY - SABRE PRO	6999-
PC JOY - SPRINT PAD	4999-
PC JOY - SWIFT PAD	4999-
PC JOY - TM KORMÁNY	25999-
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999-
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999-
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399-
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999-
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999-

KONZOL

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY TÖLTHETŐ ELEM	1999-
MD ACTION REPLAY V2.0	9999-
MD ACTION PAD	2999-
NES ACTION REPLAY	5999-
N64 MEMÓRIA KÁRTYA	3999-
N64 TRIDENT PRO PAD	8999-
N64 TOPGEAR (KORMÁNY+PEDÁL)	24999-
PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL	1999-
PSX CONTROL STATION PAD	3999-
PSX DOMINATOR KAROS JOY	9999-
PSX MEMÓRIA KÁRTYA	4999-
PSX PREDATOR GUN	9999-
PSX RF KÁBEL	HÍVJ
PSX 4-ES JOY ELOSZTÓ	HÍVJ
PSX TOPGEAR (KORMÁNY+PEDÁL)	24999-
SATURN JOY - ECLIPSE PAD	6999-
SATURN JOY HOSSZABBÍTÓ KÁBEL	1999-
SATURN PISZTOLY - ENFORCER	9999-
SATURN PREDATOR GUN	9999-
SATURN TOPGEAR (KORMÁNY+PEDÁL)	24999-
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999-
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999-
SNES 8 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER	3999-
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999-
SNES JOY - ACTION PAD	3999-

AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

576

tartа

VIII. ÉVFOLYAM, 1

ISMERTETŐ

ABC-INDEX

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (97.2543/11-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
1389 Budapest, Pf.: 132.



Broken Sword II

Igazi csemege az igényes kalandjátékok kedvelőinek.

9. oldal



Agent Armstrong

Dirr-durr-kandúr! Armstrong ügynök egy vérbeli lövöldözős akciójátékban ment Martin idegeire.

15. oldal





Incubation

A Battle Isle "4. része" ugyan már átvonult 3D-be, de azért még nem real time.

16. oldal

Worms 2.

A múltkori előzetes után most kitel-jesítjük kukacológiai téziseinket..

26. oldal

Panzer General II

Már három éve várja minden önje-lölt szoba-tábornok - végre itt van!

7. oldal





AKTUÁLIS

Az egyik szemem sír, a másik meg Evetke, mert az utolsó bevezetőjét írom Magyarország első és utolsó multiformat játékújságjának. Sír, mert talán búcsút mondok jónéhány konzolos olvasónak, akik ezentúl Martin háztájiját gyarapítják - nevet, mert mostantól több anyaggal örvendeztethetem meg PC-s olvasóinkat. Sír, mert jó volt együtt egy nagy családot alkotni - nevet, mert azért a családi kötelék csak megmarad, csak most már külön-külön fészekben. Sír, mert már megint a Martin akarta írni a Csevegőt - nevet, mert most volt erre utoljára lehetősége. Attól viszont már csak nevetni tud, hogy a következő számtól végre elkezdhetem megvalósítani azokat az elképzeléseimet, amelyeknek ezidáig gátat szabott a kínzó helyhiány. (Ezekről a következő számunktól kezdve folyamatosan értesültök, de nem kizárt, hogy legközelebb néhány kósza sorban összegzem is őket - hogy még azelőtt hozzászólhassatok a történethez, mielőtt valami nagyobb marhaságra ragadtatnám magam.) A helyhiány probléma különösen igaz így, a karácsony előtti nagy forgalom idején, amikor olyan nagy nevek várnak megjelenésre, amelyeket ki sem merek mondani, és már megint Laokoon-csoportként kell közelharcot vívnom a 48+8 oldal nyújtotta szűkös keretekkel - remélem, azért tűrhető anyagokat sikerült bepréselni... Ja, mielőtt még elfelejteném: szeretettel és hatalmas akciókkal várjuk az eszkimókat, a fókákat, a rozmárokat a Vörösmarty téri Varázsvárosban december 1-től - meg mindenki mást, aki a karácsonyfa alá jóféle kis játékot szán ajándék gyanánt.

CoVboy

PC - HÍREK

APRÓSÁGOK:

A Star Warsról lehúzott bőrök mennyisége lassacskán már megközelíti az 1001 éjszaka meséinek számát, bár eddig a téma kizárólagosan a Lucasarts fennhatósága alá tartozott. Most ez a tendencia megtörni látszik, hiszen a világ egyik legnagyobb társasjátékgyártójaként számon tartott Hasbro készül kiadni egy Star Wars Monopolyt, amelyben nyilván roppant nyereséges ingatlanügyletekbe bonyolódhatunk az Alderaanon vagy a Halálcsillagon, ha pedig Yoda csak két kettest dob, akkor a Birodalom nyeri a partit...

Blizzardék már gyártják a Diablo 2-t, amely a szokásos bővítéseket ígéri (új varázslatok, helyszínek, szörnyek, fegyverek, miegymás) – meg azt, hogy talán jövő év végére lesz a dologból valami. Addig esetleg ki lehet húzni a 20 új szörnyet, 30 mágikus kütyüt és a szerzetes osztályt is tartalmazó Hellfire nevű hivatalos kiegészítővel.

Az Aftermath még nem jelenti az utolsó lépcsőjét a C&C-sorozatnak: a Westwood szóvivője bejelentette, hogy már nekiláttak a teljesen 3D világban játszódó folytatásnak, amely egyelőre a C&C: Commando (&Conquero?) munkacímet viseli, és valószínűleg a jövő év második felében lehet belőle valami. Kérdés, hogy a már amúgy is lassan eldugulóreal time stratégiák piacán majd akkor is eladja-e a név a játékot?

November végén jelenik meg a Monkey Island 3. (ld. gigantikus leírásunkat a karácsonyi számunkban, ugyanis a hétvégén kénytelen leszek T.J.-vel végigjátszani), a Lucasartsnál máris gőzerővel folyik egy új kalandjáték gyártása a Full Throttle szerzőinek áldásos közreműködésével: a Grim Fandango várhatóan tavasz végén kerül majd a boltokba.

Szokásos Lara Croft híreink következnek: gondolom az nem hír, hogy jön a 2. rész (november 28-i megjelenést ígért utoljára az Eidos), az talán az lehet, hogy az elsőhöz ígért küldetéslemez nem jön ki karácsonyra, hanem átcsúszik a jövő év első felére. Vannak születlenségek is: az Edge amerikai testvérlapja megszavaztatta az olvasóit, hogy kit látnának legszívesebben a film főszereplőben. A szavazást Sandra Bullock nyerte, de dobogós helyen végzett Pamela Anderson is – eszerint a Martin valahol ingyenes Internet-hozzáférést szerzett. Másik –

GREMLIN

Lévén sportbolond vagyok, mindenképpen muszáj bekukkantanunk Gremlinék háza tájára, különös tekintettel Actua Sports-sorozatuk aktuális darabjaira – tesszük ezt már csak azért is, mert az alábbi három program egyaránt jön PC-re és PlayStationre is. Kezdjük rögtön a nagy durranással: DURR! (Megpróbáltam az Actua Soccer 2. részét kísérő hangjelenséget nyomtatásban emulálni...) Az első rész és az azt követő klón (Euro'96) sikerével az EA Sports FIFA-sorozatának talán egyetlen számításba vehető konkurense volt, és szemlátomást a folytatásban sem akartak lemaradni a FIFA'98-tól. 64 nemzeti válogatott 20 tagja szerepel a játékban (remélem a magyar is, mert ebben a sportágban babér maximum már csak a monitor előtt terem nekünk), amelyek 24 jól ismert stadionban mérhetik össze a tudásukat. Szabadon állítható tulajdonképpen minden opció, ami egy fociprogramban csak elképzelhető: személyesen verbuválhatjuk össze csapatunk tagjait, akik a kívánt formációban lépnek a pályára; beállíthatjuk az időjárást a hózáportól a ragyogó napsütésig; szabadon állíthatjuk, hogy a csapatok milyen bajnokság, torna vagy kupaküzdelemben versenyezzenek – a legjobb ötlet viszont a mérkőzések legizgalmasabb pillanatainak lassított visszajátszása. A technológiánál maradtak a jó öreg motion captured technikánál, amelynek alapját a Liverpool ifjú üdvöskéje, Michael Owen szolgáltatta – csak az első részben használt hat kamera helyett most már tízzel dolgoztak. Egy ilyen "közepes" név azonban nem volt elég Vlagyimir Iljics Gremlinnek: ha a FIFA-t Möller és Ginola neve fémjelzi, akkor ők sem adhatták alább Alan Shearernél, az angol válogatott csapatkapitányánál, aki négy éves szerződést írt alá velük. Alan apó konzultánsként működik közre a mókában, mellesleg összeállított egy All Star-csapatot is minden idők legjobb futballistáiból, akiket nagy megelégedéssel verhet péppé minden avatott joystickgyilkos. Szinte már magától értetődik, hogy a meccseket élő közvetítés kíséri, amelynek hangját most is Barry Davies, az angol sportriporterek nagy öregje kölcsönzi. Mostanra egyébként betársult mellé Trevor Brooking is. (Az idősebbek talán még emlékeznek rá: a '86-os VB-re utazó, brazilverő magyar "csodacsapat" barátságos mérkőzésen fogadta a kiesett angolokat a Népstadionban, és nemcsak az 1:4 miatt volt fájdalmas a mérkőzés, hanem azért is, mert ez a Trevor gyerek akkora gólt akasztott vagy harmincról a pipába, hogy a Mezeynek azóta biluxol tőle a szeme...)





Egy kicsit hűvösebb – már legalábbis környezetét tekintve hűvösebb – sportágban szintén az EA Sports tyúkszemére hághatnak Gremlinék, nevezetesen a jéghokiban. Mivel a fejlesztők szeretnek nagy hűhót csapni a licencek körül, az Actua Ice Hockey gyorsan elhappolta magának a hangzatos "A naganoi '98-as téli olimpia hivatalos hokiszimulátora" címet – ami mondjuk szerintem a kutyát nem érdekli (az enyémet mondjuk biztos nem), az viszont sokkal inkább, hogy tulajdonképpen ugyanazokat az erősségeket vonultatja fel, mint focis bácsikája. A világ legjobb nemzeti válogatottjaival és leghíresebb profi játékosaival indulhatunk harcba a selejtezőktől kezdve egészen az olimpiai döntőig, de természetesen lehetőség van liga- és kupamérkőzések szervezésére is. Magától értetődik a motion captured technika, az élő közvetítés és az izgalmas pillanatok lassított visszajátszása – szóval kíváncsian várom, hogy az NHL'98 és az Actua Ice Hockey mérkőzésből melyik fél kerül majd ki győztesen. Én mondjuk mindkettőt kipróbálom, mert gyorsan a szívembe lopja magát egy olyan sport, amelyben a bírót rendszeresen megverik...

Lényegesen békésebb vizekre, a "fehér sportba" visz el bennünket az Actua-sorozat harmadik készülő darabja, az Actua Tennis. Ebben a világ legnagyobb tornáin indulhatunk harcba a ranglista első helyéért. Nem bocsátkozom ismétlésekbe, legyen elég annyi, hogy a játék a maga kis kellemes 3D környezetében gyakorlatilag ugyanazt az audiovizuális élményt nyújtja, mint két társa. Egyébként hermafroditák előnyben, mert egyaránt indulhatunk női és férfi bajnokságban is. (Egy megjegyzés: sportjátékok komálósai lehetőség szerint Jézuskától valami épületesebb 3D kártyát kérjenek karácsonyra – bármibe le merném fogadni, hogy előbb-utóbb szükségük lesz rájuk!)





SIM-TURNÉ – MAXIS/ELECTRONIC ARTS

Mióta az Electronic Arts felvásárolta az igazán maxSIMalista Maxis gárdáját, mintha új lendület költözött volna beléjük: a csini kis Sim Copter után (amelyet eléggé el nem ítélhető módon elfelejtettünk tesztelni – már legalábbis az újságban, a gyakorlatban természetesen nem) újabb SIM-ek tömkelege vár mielőbbi installálásra és éjszakákon át tartó nyüstölésre a közeljövőben. A Sim City 2000 méltó követője lesz a fantáziadús névre keresztelt **Sim City 3000** (matematika fakultás is működik Maxiséknál), ami a már jól ismert "polgármester-szimulátor" témát dolgozza fel újra, csak az évezred végének megfelelő köntösbe öltöztetve – azaz tökéletes 3D-ben. A Sim Copterből már ismerős grafikus engine-nek köszönhetően a játékban elképesztő szabadságfokkal repkedhetünk ide-oda, hiszen városunkat és lakóit egyaránt SIMlélhetjük vagy 20 km magasságból és az utcák békaperspektívájából (vagyis tengerSIMtről). További kellemes kis újdonság, hogy most már testközelből figyelhetjük SimVáros lakóit, amint úgy mászkálnak le-fel dolguk után, mint SIMbád fénykorában, hogy az épületekbe "beépített" rakásnyi kis miniSIMulátorról már ne is beszéljünk, amelyekkel városkánk legapróbb ügyeit is SIMélyesen intézhetjük (talán még SimKórházból is kiszűrhetjük majd a SIMulánsokat). Ugyancsak az új Sim-engine-re épül a némileg "földhözragadt" Sim Copter-utánzat, a **Streets of Sim City**. Földhözragadt annyiban, hogy itt nem a légtérben bóklászunk, hanem 5 szabadon választott kocsi egyikében. 20 városban 40 küldetés vár (amelyeket a beépített editorral végtelen számúra duzzaszthatunk), és enyhe Carmageddon-beütések a flúgos futamban, ugyanis a cél a 7 konkurens ámokfutó eltakarítása a lehető legbarátságtalanabb eszközök (pl. gépágyú, aknák vagy rakéták, nemkülönben a kasztnink) igénybe vételével. Eddig még feltérképezetlen helyekre visz majd bennünket a **LunarSim**, ami nevéhez hűen egy galaktikus szimulátor lesz 8 játékos számára – de mivel ez egyelőre még csak elképzelés szintjén tartózkodik, új infok megérkezéséig tartózkodnék a részletek taglalásától. Sim-turnénk végén stílszerűen átmegyek egy kicsit SIM Hernádiba: "Mindig van új és újabb, hát várd a csodát..." – és mivel lassan már SIMptómává fejlődik bennem ez a SIM-ezés, nem is SIMtelenkedek tovább, de ezek a SIM-ek SIMplán SIMpatikusak nekem! (Még be akartam építeni valahova a féltengely SIMmeringet, de sajnos nem sikerült... SIMétség!)





KALISTO

A Mindscape-ből lelépett francois brigád alaposan letette a névjegyét a Dark Earth című kis opuszával (ld. 97/9 számunkban Vári Zoli grafomán ámokfutását). Mivel ők nagyon kedves gyerekek, és minden hónapban küldenek 20-25 CD-t ugyanarról a három játékukról, épp itt az ideje, hogy megnézzük, miket főznek boszorkánykonyhájukban. A **The Fifth Element** (gyk:"Az ötödik elem") címe nem véletlenül hangzik ismerősen: mostanában nyomják kegyetlenül a mozikban. (Én ugyan nem láttam, mert amilyen hívogatóan hangzik a Nyikitás Luc Besson neve a plakáton, annyira riasztó a jóval méretesebb karakterekkel szedett Bruce Willis rajta – bár V.Z., T.J. és egyéb kétkarakteres ismerőseim szerint egész jó.) A fejlesztés végig a Gaumont Multimediával, a film producerével közösen folyt, ennek megfelelően a játék története viszonylag szorosan követi a filmét: 250 évvel a jövőben járunk, és emberek meg némi idegen lények kis csoportja azon fáradozik, hogy megállítson egy végveszélyt hozó üstököst. Korben Dallas vagy Leeloo, az ufólányka szerepében meg kell keresnünk négy ősi követ, ami a négy alapvető elemet jelképezi. A játék 15 teljesen 3D szintet tartalmaz a filmből ismerős helyszínekkel, amelyeken 16 különféle, ugyancsak ismerős szörnyet kell kupán vagdosni. A játék a Dark Earthből már ismerős Nightmare Creatures-engine-t használja, az akció külső szemszögből játszódik. Mivel főleg az akcióelemeken van a hangsúly, engem így első látásra bizonyos Tomb Raider c. dologra emlékeztet. Másodikra is – szóval ez nem lehet véletlen, tehát tovább is léphetünk. A Nightmare Creaturest most nem boncolgatjuk, mert a PC-verzió egyelőre még odébb van, és momentán csak PlayStationre nyomatják (az 576 Konzolban talán majd összefuthattok vele), nézzük inkább a cég negyedik projektjét, ami tök más kategória, mint az eddigiek – lévén egy autóverseny, amelyet hálóban vagy Neten keresztül akár 16 játékos is nyomhat egyszerre. A grafika magáért beszél, hiszen 1024*768-as felbontásban, 32.000 színnel és – természetesen 3D támogatás mellett – 70 fps sebességgel is élvezheti az összes milliomos, akinek a futtatáshoz rendelkezésre áll a megfelelő kaliberű erőmű. A különböző grafikai effekteket (a textúrák csillogása az ablaküvegen meg ilyen apróságok) most nem kezdem sorolgatni, mert kimegyek a lap alján, térjünk át inkább az autókra, amelyekből 16-ot választhatunk. Ezekkel 17 pályán indulhatunk, különböző időjárási viszonyok (köd, eső, stb.), különböző napszakok és természetesen különböző üzemmódok (körrekord, multiplayer, stb.) közepette. További izgalmas technikai adatokkal nem szórakoztatlak benneteket, inkább bejelentem mélyen szántó Kalisto-játékunkat, melynek színvonala reményeim szerint megüti a különböző újságokban fellelhető hasonlóakét. Tehát a kérdés: melyik játékhoz készült a Nightmare Creatures-engine? (A helyes megfejtők kérhetnek egy Kalisto-zoknit a bétótól, a helytelenek pedig még találgathatnak egyet.)





meg nem erősített – hír: a karácsonyi Friderikusz-showban fellép Lara Croft, őt pedig valószínűleg Guybrush Threepwood követi... (bár lehet, hogy ezt csak a szilveszteri elömámoromban "hallottam")

☞ Mostanában a nevesebb szerzők úgy járnak ki-be a Dollárpapa nevű kiadóknál, mint nálam az asztalfiók. Az Eidos frankó kis boltot csinált Romero úrral, de most nyilván erősen csuklanak, hogy az **Interplay** 1999-re leszerződött a **Leviathan** nevű játékra **Toby Gard**dal és **Paul Douglas**-szel. Hogy ki a jóég ez a két fickó? Tulajdonképpen két senki. Egyébként üres perceikben ők találták ki azt a zöld pólós kis poligonhölgyikét, aki két pisztollyal szaladgál különféle sírkamrákban, és a Greenpeace legnagyobb megrökönyödésére halomra lövöldözi a szegény védtelen farkasokat. Na ki az? (Helyes megfejtőink utánvéttel megrendelhetik 97/9 számunkat, amelynek közepén ez a baba kacsingat rájuk. Helytelen megfejtőink kettőt rendelnek, mert ismétlés a tudás atyja.)

☞ A nem egy számítógépőrült által kicsiny házi Bibliaként forgatott Galaxis Útikalauz jobbára ártalmatlan szerzője, **Douglas Adams** öregségére játékírásra adta a fejét: a novellával egy időben (jövő ősszel) jelenik meg a **Starship Titanic** c. 3D kalandjáték, amely úgy kezdődik, hogy az Univerzum legfejlettebb űrhajója hajótörést szenved a szobád közepén... Hát addig is viszlát, Dougy, és köszi a halakat!

☞ **Sid Meier**t a gettysburgi csata olyannyira megviselte, hogy új projektjét, az **Alpha Centaurit** (Civ az űrben) nem is óhajtja befejezni 1999 előtt. Ez rossz hír, mert ha sokáig húzza, akkor 2001 – Űrodisszea (jól írtam, Ulysses?) lesz belőle. Mindenesetre az **Electronic Arts** már látatlanban lekötötte. Ha már Civnél vagyunk, akkor még megjegyzendő, hogy a **Microprose** áprilisra ígéri a **Civilisation III**-at. Na, arra viszont kíváncsi vagyok, mire mennek Meier úr nélkül!

☞ Ha újabb bőrök lehúzgálásáról van szó, akkor a **Blue Byte** is kitesz magáért: a **Settlers II**-höz eddig különkülön pakkokban árult editorokat és pályákat összegyűjtötték, megspékelték még 130 új pályával és máris előállt a a Gold Edition Pack és egy frankó kis mission CD. Ugyanezt esetleg eljátszhatnák talán az Incubationnal is...

KONZOL HÍREK

APRÓSÁGOK:

☞ Bár még épphogy csak megérkezett a Nintendo-féle Rumble Pak (lásd a Lylat Wars cikket), máris megjelentek a vetélytársak. A Datel hasonló szerkentyűjét Shockwave-re keresztelték, s csak "alig" tud többet hivatalos kiadású kiegészítőnél: azon kívül, hogy rázza az irányítót 1Megás memóriakártya van beleépítve, nem kell hozzá elem, s a hangokat mozgássá konvertálva bármelyik N64 játékkal működik!

☞ Az Iguana már javában fejleszti a Turok 2-t, s bejelentette: a játék Rumble Pak kompatibilis lesz. Sőt nem csak a sérüléseket lehet majd érezni, hanem még azt is, ha mondjuk egy T-Rex a közelünkben bömböl.

☞ Az Activision úgy döntött, hogy az Interstate '76 PlayStation verziója már nem küldetéseken fog alapulni, hanem helyette mozgalmas akcióban részesülhetünk. A félreértések elkerülése végett át is nevezték Interstate '75-re. Hááát... Kíváncsiak vagyunk, mi fog ebből kisülni.

☞ A Quake 64 kiadását elcsúsztatták '98 márciusáig, mivel a Midwaynél úgy határoztak, a 20 darab egyjátékos pálya mellé beraknak még 3-5 deathmatch pályát is. A játék memóriakártya és Rumble Pak kompatibilis lesz.

☞ A Quake Saturn-verziója viszont mostanában, novemberben jelenik meg és mondhatni kitűnően sikerült – a Lobotomy ismét remek munkát végzett. Hogy lesz-e PlayStation verzió, az még továbbra is kérdéses.

☞ A Namco és a SquareSoft egyesítették az erőiket: a SquareSoft fejleszteni fog a System 12 nevű játéktermi hardware-re, minek fejében a Namco vállalja az automaták gyártását és eladását. Az első közös játékuk egy bunyós anyag lesz, az Ehrgeiz – ebből a későbbiekben valószínűsíthető egy PlayStation-konverzió is.

☞ A Sony bejelentése szerint a Final Fantasy VII amerikai megjelenése minden rekordot megdönt a videojátékok történetében, hiszen a terjesztők előzetes igénylése szerint 750.000 darabból áll majd az első szállítmány! Az eddigi rekordot a Lylat Wars tartotta 450.000-rel.

☞ A Turok után egy újabb nagy N64-sikerre áhítozik az Acclaim a hamarosan megjelenő versenyjátékával, az Extreme G-vel.

☞ A Sony büszkén bejelentette, hogy a PlayStationök eladása szerte a világon meghaladta a 22.5 millió darabot. Annak már kevésbé örülnek, hogy a Nintendo megkezdte ellenük a gazdasági versenyt: novemberben 30%-kal csökkentették az N64 árát.

BURNING RANGERS (SATURN)

Miután kiderült, hogy az új Sonic játékot (a napokban megjelent Sonic R-t) a Traveller's Tales fejleszti, sokakban vetődött fel a kérdés, hogy akkor vajon mit csinál a Sonic Team? Egyesek a Nights folytatására tippeltek, de ők is tévedtek. A cég legújabb munkája egy lángokkal küszködő városban játszódik, az események pedig egy Burning Rangers nevű csapat körül bonyolódnak, akik vészhelyzetek esetén bevethetők. A csapat egyik tagjaként be kell hatolnunk az égő épületekbe, el kell oltanunk a tüzeket, ki kell mentenünk a túlélőket, s mellesleg végeznünk az ellenséges robotokkal. Ehhez jónéhány fegyver is segítségünkre lesz. A készítők különös figyelmet szenteltek a többi karakter intelligenciájának, mert az akció során együtt kell működnünk a mentőcsapat többi tagjával. Az egyes akadályok és a túlélők pozícióját a gép véletlenszerűen generálja, így a játékot bármikor indítjuk újra, sosem lehet pontos tervet alkotni. Eltérően a Nights-tól, itt teljes 3D-s mozgásszabadságot kapunk: hőseinkkel bármerre futhatunk, ugorhatunk, mászhatunk, a magasabb helyek eléréséhez pedig egy JetPack is a segítségünkre lesz.



PARASITE EVE (PLAYSTATION)

A Square mostanában egyre többet hallat magáról, szemlátomást nem ártott meg nekik a Final Fantasy VII sikere. Még talán az idén elkészül a Parasite Eve című művük, ami egy Japánban sikeres novellán alapszik, amiből film is készült, ami szintén jól szerepelt. A program a Resident Evil stílusában íródott: nem csak a harmadik személyű perspektíva hasonló, hanem a történet horrorisztikus hangulata is. A különös detektív-sztori helyszínéül New York szolgál, a főhős egy ifjú szőke nyomozónő, aki a manga normáknak megfelelően lett kiválasztva. A cselekmény nemcsak a különböző förtelmes kreatúrák, óriáspókok agyonlövéséből áll, hanem át kell vizsgálnunk a terepet, tárgyakat kell keresnünk, stb. A játék története egyébként nem 100%-osan követi a filmet. A maximálisan realisztikus hátterek megalkotásához és a komor stílusú vizuális megjelenéshez a Square Hollywood legjobb SGI művészeit kérte fel. Köztük van Steve Gray, akinek korábbi munkái közé tartozik a True Lies és az Apollo 13 computer animációi, valamint Darnell Williams, aki pedig Caspert segítette életre. Bár egyelőre még kevés konkrétumot tudni a programról, az előzetes fotók alapján azt hiszem nem bocsátkozok felelőtlen jóslatokba, ha azt mondom, hogy a Square az akció/kaland műfajban is sikeresen fog debütálni.



ZELDA 64 (NINTENDO 64)

Minthogy a 64DD disk drive kiadásának időpontja még ki tudja mikor lesz, a Nintendo kártyán is kiadja a már régóta várt RPG-jének, a Zeldának 64 bites változatát. A teljes három dimenzióban játszódó misztikus kalandjáték az eddig megjelent legnagyobb volumenű N64 játék lesz: a kártya 256Mbit (32Mbyte) információt fog tartalmazni (ezek után kíváncsiak leszünk az árára), ami négyszer akkora, mint a Mario 64 és kétszer akkora, mint a készülő Banjo&Kazooie. Egyesek szerint a rengeteg digitalizált szövegnek kellett a hely, de a legújabb screenshotok azt látszanak bizonyítani, hogy a grafikával sem lesz hiba: a sivatagban Zelda csizmája nyomán porzik a talaj, a küzdelmeknél elmosódás effektekkel érzékeltetik a villámgyors kardcsapásokat és még ki tudja mikkel fognak elkápráztatni minket. A képeken már végre ellenségek is láthatók, mint egy nagy szemű több



csápjával támadó szörny, s már látható Zelda egyik barátja, egy ló is, akin állítólag még lovagolni is lehet majd. A játékról az első képeket már több mint két éve közölte a Nintendo, de a fejlesztés végre a finisben tart, s úgy tűnik – mint minden Miyamoto játékra – erre sem véletlenül kellett olyan sokat várni.

DIDDY KONG RACING (NINTENDO 64)

A Nintendo és vele egyetemben a Rare még talán a NASA-nál is jobban tud titkot tartani, hiszen melyik másik cég lenne képes arra, hogy egy fejlesztés alatt álló játékról csak két hónappal a piacra dobása előtt szivárogtassa ki az első információkat. Márpedig a több mint két éve készülő Diddy Kong Racingnek eddig még a létezéséről sem tudhattunk, viszont már karácsonykor be is tehetjük a fa alá. Mint azt már a "racing"-ből kitalálhattátok, egy versenyről van szó, melynek főhőse a SNES-ről jól ismert baseballsapkás gorillakölyök, Diddy Kong. Mielőtt azonban elhamarkodottan beskatulyáznátok a játékot és egy Mario Kart 64-klónra gondolnátok, rögtön tolmácsolnám is, amit a játék készítői állítanak: ez egy versenyzős kalandjáték lesz. Alapvetően két játékmódból fog állni: kalandból és versenyzésből. Az utóbbi azt hiszem tiszta sor: max. négy játékos állhat rajthoz, akik különböző tisztességtelen eszközöket sem hanyagolva, egyre fejleszthető fegyverekkel próbálnak egymáson túltenni. Az igazi újdonság azonban az egy vagy a két játékos kooperatív mód. Ezeknél miután választottunk a nyolc karakter közül – Diddyn kívül többek között jelen van Banjo, a medve és Conker, a mókus is – a pályákat teljesítve a gokarton kívül majd még légpárnás hajót vagy repülőgépet is vezethetünk – természetesen ezeknek teljesen mások lesznek a menettulajdonságaik. Amikor pedig már bejártuk mind a négy világ négy pályáját, akkor lép be a kaland elem: egy új pályán egy főellenséggel kell megmérkőznünk. Ha legyőztük, még közel sem járunk a végénél: ezután pályánként nyolc csillagot kell begyűjtenünk, hogy azért majd kapjunk a főellenségtől egy amulettdarabot. Ha minden amulettdarab megvan, akkor jön a legvégső ellenfél – de ami már tényleg hihetetlen: állítólag még őt legyőzve is csak a játék felét láttuk...



F-ZERO 64 (NINTENDO 64)

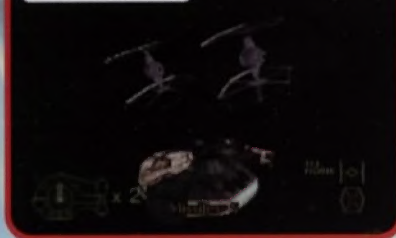
A SNES tulajok legtöbbje bizonyára már a címből tudja, hogy melyik játékról lesz most szó. Az F-Zero az egyik legelső SNES-es játék volt: egy gyönyörű, jövőben játszódó autó(?)verseny, ráadásul az első, ami használta a legendás Mode 7 grafikát. Ezzel a megoldással ugyebár már annak idején is 3D-ben lehetett versenyezni, igaz inkább csak egy 3D-ben forgatott síkban. Nos, a Nintendoék a 64-bites verzióval most nem kevesebbet tűztek ki célul, mint hogy a PlayStationös WipeOut babérjaira törjenek – s az előzetes fotókból ítélve erre meg is van minden esélyük. Sugárhajtású űrjárgányainkkal ezúttal már nem csak a jobbos meg a balos kanyarokra kell ügyelnünk, hanem hatalmas ugratókra hajthatunk rá, a spagetti módjára össze-vissza kacskaringózó csövekben pedig úgy érezhetjük magunkat, akár a hullámvasúton. Az iram iszonyatosan gyors, az alagutakban kanyarodva például feltapadhatunk a falakra, s ha úgy hozza a sors – csakúgy mint a Man in Black-ben – még a plafonon keresztül is előzhetünk. Repülhetünk nappal, de van éjszakai pálya is, s versenyezhetünk a gép ellen vagy osztott képernyőn max. 3 haver ellen is. Lehet, hogy a Mario Kart 64 ezután már csak porfogónak lesz jó?



AZ N64 ÁRNYÉKÁBAN

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

A Jedi visszatér... na de ezredszer!? Úgy látszik a majd' 20 éves sorozat már végigkíséri az életünket, mind a mozivásznon, mind a számítógéphez kötött monitoron. Ugyan Mark Hamill már nem játszhatná el a gyerekképű hőst, aki megmenti a galaktikát, mert ahhoz már kicsit öregecske (az idő vasfoga pedig még egy Jedit is kikezd), Leia hercegnő fejhallgató-szerű copfjai is lassan őszbe csavarodnak, nem beszélve Lando Calrissian helyre kis mikrofonfejéről – de a George Lucas nevével fémjelzett (egyébként kiváló, minőségi játékokat alkotó) cégnél van annyi fantázia, hogy egy teljesen új (egészen pontosan az eredetit kiegészítő) történetet kreáljanak az általuk megalkotott világegyetemben.



A Tie-vadászokkal megint meggyülik a problémánk...

A most bemutatásra kerülő játék, a Shadows of the Empire a Lucasarts egyik számítógépes adoptációs sorozatának, a Rebel Assaultoknak a legújabb része. Ugyan nem szerves folytatása (már lehetetlenség lenne összeszámolni, hányszor pusztult el a Birodalom), de játékstílusát illetően mindenképpen illeszkedik a sorba. A lényeges különbség az állandóan fejlődő technikai lehetőségek kiaknázásából adódik.

A SOTE-ről már olvashattatok a májusi számban egy ismertetőt, a küldetések részletes leírásával. Akkor Vári Zoli a Nintendo 64-es változatot vesézte ki, méghozzá olyan alapossággal, hogy sok újat hozzátenni már nemigen tudnék: a játék megoldása és a helyszínek sorrendje teljesen ugyanaz PC-n is.

Felmerülhet a kérdés, hogyan tudták ugyanazt a játékélményt, grafikát, sebességet nyújtani PC-n, mint a jelenlegi csúcskonzolnak számító N64-en? A válasz azt hiszem senkinek sem okoz különösebb meglepetést: természetesen a mostanában slágertémának számító 3D-s kártyák adottságait használja ki a program, méghozzá nem kis mértékben. Olyannyira, hogy ha nem áll rendelkezésünkre egy 3D gyorsító, el is felejthetjük a játékot – csak ezekkel megy.

Nézzük a támogatott kártyák listáját! Diamond Monster, Orchid Righteous, Hercules Stringray 128/3D, Creative Labs 3D Blaster, Integraph Intense 3D, Delton RealVision Flash3D. Talán ebből is kiderül, hogy a jelenleg legelterjedtebb chipsetekkel rendelkező gyorsítók jöhetnek számításba: 3Dfx Voodoo, Rendition Verite, és a Permedia 2 vagy az ezekkel kompatibilisek. Ezek azért lefedik a piac mintegy 90%-át, úgyhogy mindenki megtalálja a szívének és rendszerkonfigurációjának megfelelőt.

Mivel nyújt többet, illetve mást a PC-s mint a konzolos változat? Nos, a Nintendo 64 alpkiépítésben egy kártyás gép, a PC-nek pedig mára elengedhetetlen kelléke egy CD olvasó. Legjobb tudomásom szerint egy N64-es kártyára 64 megányi anyag fér rá, míg egy CD-re pont a tízszerese. Ezáltal ugyan nem full screen, de ellenben kiválóan megrajzolt (és nem színészek által játszott, ledigizett) SVGA felbontású átvezető animációkban gyönyörködhetünk. Nagyon hangulatosak, de nem ezek adják a játék gerincét, így szerencsére nem az az érzés kerít minket hatalmába, hogy egy CD-nyi AVI-ért adtam ki ennyi pénzt. Éppen ellenkezőleg, az igen gyors akciórészek közt jólesik egy kis szemet gyönyörködtető, kezet pihentető videózás. Az irányítással nem lesz különösebb gond, mert még billentyűről is egészen jól kezelhető, az egérrel nagyszerűen lehet célozni. Akinek esetleg egy mindenttudó, hétzenés, netán 25m-ig vízálló joystickje vagy gamepadje van, annak már pofon egyszerű a dolog.



... miként a birodalmi csillagrombolókkal is

No, hogy szó ne érje a ház elejét, pár szóban bemutatnám a játékot, amelyben Dash Rendart, a fiatal zsoldost alakítjuk. Legfőbb ellenségünk Xizor, a sötét herceg lesz, aki a birodalmi oldalon már megszokott ármányoskodásával próbál keresztbe tenni mindenkinek. Felbukkan a történetben Luke és Leia is, bár inkább csak mellékszereplőként funkcionálnak. A végső cél Xizor megsemmisítése, közel egy tucat pályán keresztül. A pályák általában két-három alfeladatra vannak osztva, mindezeket teljesítve ugorhatunk a következőre. Senki ne számítson komoly fejtörőkre, színtiszta akció az egész játék. Alapvetően két fajta pályatípus létezik, az egyik, amikor testközelből irányítjuk főhősünket, a másikban egy járművet kell vezetnünk. Ne gondoljon senki arra, hogy csak kicserélték a háttereket, aztán gyerünk, mert ilyesmiről szó sincs. A pályák változatosak, teljesen beleélhetjük magunkat a történetbe. A legelső pályán például a Hoth bolygón kell hósiklónkkal lassítani a birodalmiak előretörését a felkelő bázis evakuálásáig (ez egyébként szerény véleményem szerint a játék egyik legszebben kivitelezett pályája), de lesz űrcsata is dögivel. Mos Eisley-ben felpattanhatunk egy terepsikló nyergébe, és a birodalmi storm troopereket is százszámra írthatjuk. Meg kell birkóznunk egy pár AT-ST-vel (tudjátok, a kétlábú lépegető), droiddal és magával Boba Fettel is, míg végül a Halálcsillaghoz hasonlóan szétlőhetjük Xizor űrbázisát, az említett úriemberrel egyetemben. Dasht irányítva tetszőlegesen játszhatunk egy külső nézetből, illetve a Doom-féle belső szemszögből is. Ez igaz a járműves jeleneteknél is, bár ott a pilótafülkén kívüli nézőpontok elég használhatatlannak tűntek. A főellenségek legyőzése általában addig jelent gondot, míg rá nem jövünk a helyes taktikára: valahová el kell bújnunk, illetve, ha nincs rá lehetőség, állandóan mozogjunk, s így már könnyen teljesíthető a feladat.

Következzék egy kis értékelés: a Star Wars univerzumot és a játékstílust szeretők a mennyekben érezhetik magukat tőle, de minden számítógépjátékosnak nyújt egy kisebb audiovizuális orgazmust. Kétség nem fér hozzá, hogy jelenleg mindenképpen az egyik leglátványosabb akciójáték PC-n. A grafika semmiben nem marad el a konzolos változatától, gyönyörű szép, gyors (főleg a 3Dfx változat, a többihez már egy izmosabb gép kell) és látványos. A hangok nagyszerűre sikeredtek, talán ennek az az oka, hogy egytől-egyig a filmből vett eredeti hangokkal dolgoztak. A konzolos változattal szemben egy újabb előny a CD-s audio trackek felhasználása – a minőséggel semmi problémánk nem lesz – a stílusát tekintve pedig akár az eredeti filmekhez is komponálhatták volna némelyiket, ide mindenesetre tökéletesen passzol. Talán a játszhatóság adhat okot némi kukacoskodásra – kicsit könnyűre sikeredett a program – easy fokozatban egy pár óra alatt végignyomtam. No mindegy, ott van a többi nehézségi szint, arról nem is beszélve, hogy minél nehezebb fokozatban játsszuk végig, annál inkább fény derül a történet legvégén Dash "csodálatos" megmenekülésére Xizor űrállomásáról...

K.Z.



"Ajjaj, fekete vonat..."

shadows of the empire — Kiadja: Virgin

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P90, 16MB RAM, 4xCD, 3D kártya, WIN95

✓ Tökéletes kivitelezés
✗ Kizárólag 3D kártyával megy
• hamar végigjátszható

93%

FIFA ROAD TO WORLD CUP 98

AZ 1:7 HELYETT

Az újságírónak ilyenkor hihetetlenül nehéz dolga van. Adott egy program – FIFA 98 – melynek elődei mindenféle csúcsokat döntögettek. Valamelyik korábbi kiadás volt az első 100 százalékos program az 576-ban. A játék pedig minden évben az eladási lista csúcsán vagy igen előkelő helyen végzett. Most pedig megérkezett a legújabb, legmelegebb változat, de még csak béta. S mint ilyen, a fantasztikus újdonságok mellett bizony még elég sok hibát is felvonultat. Vannak a programnak részei, melyek még egyszerűen nem is működnek, az üres menüpont csak az ember kíváncsiságát piszkálja fel, de megnyugvást nem ad. Vannak olyan részek is, melyek menet közben úgy elszállnak, mint a győzelmi zászló. Végül úgy döntöttem leírok mindent, amit nyújt és azt is, amit ígér. Hogy a végső változatban mi és hogyan lesz benne, arra pedig most még sok pénzt nem tennék fel.

Először is nézzük a csapatokat. A program készítői vették a fáradtságot és a világ összes válogatottjának és még 11 nemzeti bajnokság minden csapatának adatait (név, bioritmus és 14, a különböző képességeket leíró szám) bevitték. Ebben persze adódnak félreértések is. Például egészen meglepődtem a magyarok kezdő tizenegyén, hiszen Sáfár - Nagy, Bánfi, Csábi, Mészöly - Halmai, Torma, Csertői, Kozma - Nyilas, Szlezák felállásban még a legelvadultabb szurkoló sem küldené pályára az "aranylábúakat". Bár az is igaz, hogy most hirtelen jobbat sem tudnék mondani :-). A csapatoknak aztán beállíthatjuk a taktikáját, a felállását, sőt, egy formáción belül a játékosokat akár egyesével is odébb tolhatjuk. Ezután jön, hogy a csapat mennyire támadó szellemben, agresszívan essen neki ellenfelének.


Ronaldaot már senki nem állíthatja meg



Itt a kapus ura a helyzetnek



Ez viszont országos nagy potyagól lesz

Beállítási lehetőségeink korlátlanok. Közülük a legfontosabb, hogy négy nehézségi fokozat van, s a leggyengébb szinten még egy kezdőnek is van esélye a gép ellen. 16 gyönyörű stadion közül választhatunk (s mindegyik egy létező pálya, például a müncheni Olimpiai Stadion tökéletes mása) vagy egy terem parkettján gyakorolhatjuk a rövidpasszos játékot. Szabadtéren 5 különböző időjárás (száraz, meleg, esős, havas eső, hó) teszi próbára ügyességünket, az éjszakai világítás pedig feledhetetlen hangulattal ajándékozza meg a meccsre kilátogató százezer nézőt.


Mintha a többi argentin nem az akciót követné

A játékosok irányítása tökéletes. Három gombbal a lapos és magas passzok, lövések, fejesek és sok apró trükk teljes arzenálját bemutathatjuk. A pályán nem csak az a játékos van kiemelve aki viszi a labdát, hanem az is, akinek passzolni fog. Így sokkal kiszámíthatóbb lett a játék, nem fordul elő olyan, hogy éppen kiugratni akarok egy játékost, miközben emberkém szép nyugodtan a mögötte állónak sarkalja a labdát. Szintén segítség, hogy szabad labda esetén, játékosom akkor is a labda felé mozog, amikor én teljesen ellentétes irányba erőltetem a joyt. Így nem szaladok el ügyetlenül a véletlenül elém pattanó labdák mellett, s amikor a hátrafutó figura végre megszerzi a bőrt, azonnal indíthatom előre a támadást.

A béta verzió hibájának tudom be, hogy a kapusok eszméletlenül rosszak. A távolról gyengén rágurított labdákat szinte mindig benézik, s kifutásukat látva azt hiszem sok edző nézhetne rövid időn belül hajfesték után. A félig kész fázis miatt nem sikerült kipróbálnom a büntető-, szöglet- és szabadrúgásokat sem. A kész változatban egyébként ezeket gyakorolni is lehet majd éppúgy, mint a különböző támadó és védekező variációkat (új, hogy gyakorlásnál a részt vevő játékosok számát is megadhatjuk).

A program fő apropója természetesen a jövő évi labdarúgó VB. Végigjátszhatjuk a selejtezőket és a döntő összes meccsét, játszhatunk hálózatban vagy egy gépen több botkormánnyal. De bármilyen módot választunk is, a döbbenetes grafika (a képeken jól látszik) és a stadion varázsát idéző hangok (ezt meg higyjétek el nekem) már most igazolják: nem véletlen, hogy az Electronic Arts foglalja el a sportprogramok trónját. Remélem erről hamarosan Ti is meggyőződhettek.

fifa 98 — Kiadja: EA

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE BONA	

P100, 16MB RAM, 2xCD, SVGA.

✓ Nem mondok semmit – majd meglátjátok!
✗ Ilyet meg nem tudok...

95%

BROKEN SWORD II

THE SMOKING MIRROR

Az igazi csemege már az első falatnál felismerhető. Amikor a színes pixelekből készült, animációkkal gazdagon ízesített képköltemény eléri a retinát, majd kacskaringós utakon néhány pillanat múlva az agyat, az emésztőnedvek rögtön beindulnak. Azonnal érezni lehet, hogy emészthetetlen, zavaros moszlékhoz vagy igazi mesterműhöz van szerencsénk. Adjátok át magatokat e sajátos gasztronómiai élvezetnek, s vessetek néhány pillantást a képekre. Hagyjátok dolgozni a szemlencséket és a retinákat. Emésszétek meg jól a látványt, nyugodtan vehettek belőle többször is – mindenki a vendégem. (Ő van, Átalakultunk Magyar Lányokká?) – C) Most csukjátok be a szemeteket és válaszoljatok a kérdésre: ízetlen kotyvalékot vagy egy mesterszakács remekét kóstoltátok? Mivel életkortól függetlenül mindenkinek lehet saját véleménye, ezért nem próbálok senkit befolyásolni alattomos módszerekkel, determináló ömlengésekkel. Inkább olyan dolgokról írok, amiket nem érzékelhettek. Például ilyen a zene és hang. A hangrezgések felfogásához fülek, de legalább egy működő fül szükséges. Ez nálam megtalálható, tehát megállapíthatom, hogy filmekbe illő zenék, hanghatások és beszédek tarkítják a játékot. Sztereo, 16 bit, ahogy kell. Ezzel rendben is lennénk. Már csak egy valami van hátra: a történet. Kalandjátékról lévén szó, a történetnek meghatározó a szerepe. Dicsérhetném, de nem fogom. Ezt is rátok bízom. A döntésben segítségetekre lesz a leírás (és azoknak is segít, akik elakadtak a játékban). Jótanács a játékosoknak: a jobb gombbal lehet megnézni, megvizsgálni a dolgokat. Olykor ez elengedhetetlen, főként a tárgyaknál. Még valami: ha beszélgettek, hozzatok fel minden lehetséges témát!

George hat hónapig távol volt Párizstól és így barátnőjétől, Nicótól is. A találkozás megünneplését kicsit másképp képzelte el, mint Nico – de mit várhat az ember, ha a barátnője egyszemélyben riporter és történész is. Így esett, hogy Oubier archeológus professzor meglátogatása lett az első program Párizsban. Az ajtóban megjelenő hatalmas mesztic férfi láttán George-ot rossz előérzet kerítette hatalmába. Nem tévedett: néhány perc múlva sajgó tarkója és székhez kötözött keze figyelmeztette, hogy a feltálás és menekülés gondolata merő ábránd. Pedig minden oka megvan rá: barátnőjét elrabolták, az ajtófélfát egyre merészebben nyaldosták a levert petróleumlámpából felcsapó lángok. Nem is beszélve arról a tarantella pókról, mely kétségkívül kinézte magának. Már csak néhány pókláb választotta el a gyilkos fenevadtól. Gyors pillantást vetett a könyvespolcra, hátha fellelhető a *"Székhez kötözöttek menekülése gyilkos pókok elől"* című hasznos kézikönyv. Persze nem járt szerencsével, csupán arra figyelt fel, hogy a könyvespolc egyik lába helyére egy fadarabot ékeltek. Megpróbálta az ék helyére a saját lábát dugni, mire a polc nagy robajjal összedőlt, s a főhőst halálra zúzta. Kár érte. Szép nyolclábú volt. George háttal a könyvespolc mögötti fémdarabhoz gurult, hogy elvágja köteleit. Első dolga volt magához venni barátnője táskáját, s kikutatni – elvégre hat hónapig távol volt... Érdekes dolgot talált benne: vérvörös bikinit egy hatalmas szívvel a... szóval az elején. Mellette volt egy rúzs és egy levél Nico egyik rajongójától, volt évfolyamtársától, Andrétól. Az ő ízlésére volt a bikini. Ha mást nem is, de André telefonszámát megtudta George. A földről felvette a dohánylapot, mely Nicót ringatta mély álomba, s kinyitotta vele a komódot. Egy patronra lelt benne, amit a közeli lángok felforrósítottak – így kénytelen volt használni a bizarr női alsóneműt, hogy megfogja. A patront a szifonba helyezte, amely kitűnő tűzoltónak bizonyult. Mielőtt elhagyta a szobát, bekukkantott az íróasztalba, ahol egy üveg tequilát talált. George-ról köztudott, hogy normális esetben nem iszik. Most azonban közel sem normális a helyzet, s George-ot a foga közé szorult tequila kukac figyelmeztette az utolsó decinél. Megfogadta a tanácsát, s elvette mint potenciális hatóanyagot. Az alsó fiókból előkerített egy vázát, abból egy kulcsot, majd lement a földszintre. Az asztalon levő újság a közelgő napfogyatkozásról adott hírt, mely sajnálatos módon nem látszik Európából. Mexikó a legalkalmasabb hely a megfigyelésére. Egy másik papírlap is előkerül, mely Oubier kiadásait tartalmazza, melyek közül az utolsó tételeket Marseilles-be utalta át. George támpont híján úgy döntött, hogy a "Hol a Nico?" kérdésben magát riválisának tartó André-t felhívja. A beszélgetés rövid és hűvös volt – találka a tavalyról jól ismert kávézóban.

Mielőtt André befutott volna, George elbeszélgetett a poharazgató nyugdíjas nyomozóval, rendelt egy pocsék kávét, s szóra bírta a pincért. Ő jól ismerte Oubiert és feleségét, a néhai híres francia filmsztárt. Mióta elhunyt, nem sűrűn látni a professzort. Állítólag ő lőtte le, de biztos alibije miatt felmentették. Végre a gáthös André is befutott, s kiderült, hogy nála van a kő, melyről Nico Oubierral akart beszélni. Nico nála hagyta megőrzésre. André gyakorlatilag semmi mást nem tudott. Egyedül az eltulajdonított váza azonosításához ajánlott egy gyűjtőt: a Glease galéria tulajdonosát. Miután André elhúzott, George elpanaszolta Nico elrablását az öreg nyomozónak, aki a beszélgetés alatt megpróbált kagylózni. Szegényt annyira megrázta a hír, hogy tenyerébe hajtott fővel emésztette tovább a vörösbort. George ezt rögtön kihasználta, s elemelte abszinttel teli lapos üvegét, majd elhúzott a Glease galériába. Itt váratlan kapcsolatra derült fény: a tulaj szállítója Oubier professzor, aki maya műkincseket szerez Dél-Amerikából. A szállító nevét titokban tartja a szellemes üzletember, így George kénytelen erővel bejutni a hátsó részbe, ahol a ládákat tartják, s feltehetően rajtuk a szállító cédulája is megtalálható. Az üzletben álldogáló, elbizott féregre emlékeztető sznob kritikus poharába egy kis abszintet csempészett, s mivel ízlett az illetőnek, még egy kis ráadást. Az üvegportál és a maya műkincsek hangos csörömpöléssel törtek össze a beroggyant hatalmas test alatt. Mialatt a tulaj siratta a portálját és szidta a kritikust (a műkincsek biztosítva voltak), azalatt George átvizsgálta a ládákat, s megtalálta a szállító bilétáját: Condor Transglobal. Oubier banki kivonata alapján a marseilles-i telephelyre érkezik az áru. George az első vonattal Marseilles-be ment, s az éjszaka leple alatt nekilátott a dokk átkutatásának.

MARSEILLES

A dühöngő kutya, aki Húsz névre hallgat – mint azt gazdájától, a dokk őrétől George megtudta – vadul rohant a kerítésnek, valahányszor George arra ólálkodott. A kis ablakon elbeszélgetett az őrrel, akitől megtudta, hogy most kezdődik a nyári szünet, s egy hónapig zárva tart a dokk. George lemászott a őrbódé alá, kiemelte a vízből a kampós botot, s friss szerzeményével a sörösüveget, mellyel az őr tisztelte meg a tengert. Visszamászott a bódé mögé, s mivel a kémény túl rövid volt ahhoz, hogy hozzá lehessen nyúlni, az üveg tartalmával leöntötte, leemelte a tetejét, majd egy elegáns mozdulattal belepottyantotta az üveget. Sikerült megzavarnia a halfőzelék élvezetében az őrt. A gomolygó füst hamar kiűzte a fickót a bódéjából. George lentről bemászott, eltulajdonított egy szédarabot – rögtön ki is nevezte szerencsekőnek – és egy doboz kutyakaját. Lemászott, majd etetni kezdte Huszt. Először neki dobta a kekszet, majd ki a platóra. A kutyus mit sem sejtve kimászott a platóra, George ervel előhalászta a kampós botot, s lecsukta a platót. A kutya a vízben landolt, s boldogan úszkált körbe, körbe. Ezzel elhárult a csaf akadály a kerítés túloldaláról, s George elindult a dokkok mélyére.

A RAKTÁRHÁZ

George, rutinos kalandor módjára felmászott a létrán és bekukkantott az ablakon. Bent Pablót, a nagydarab mesztícet találta íróasztal fölé görnyedve. Hogy megtudja, vajon Pablo valóban egyedül van-e, kiakasztotta a ventillátort a kampós bot segítségével. Pablón kívül egyvalaki volt még a raktárházban, az is inkább rab státusban, mint társként. Egy apró embert jól leszidott a zajért, majd tovább dolgozott. Megemlített egy bizonyos Kazzakot is – bizonyára a főnök lehet. George minden bátorságát összeszedte, lement az ajtóhoz, s bekopogtatott, mint rendőrségi alkalmazott. Amíg Pablo bent a lakatokkal bíbelődött, ő felfutott a tetőre, s amikor Pablo kijött a csörlővel, egy hordót a tengerbe eresztett. Pablo gyanútlanul odament, mire elindult a következő hordó is a maga útján. Mivel Pablo útban volt, a kutya mellett ő is a marseilles-i kikötő úszóbajnokává vált. George bement a raktárépületbe, elreteszelte az ajtót, majd körülnézett: a táblán Quaramonte város neve vonta magára a figyelmet, a fiókban kulcsot talált. Amint a lifthez indult, az apró ember fúvócsövet szegezett rá, de nem lőtt. George a kulcsról kérdezte, mire megmutatta bilincsét, amit a kulcs nyitott. A szabadulás után rögvest belevetette magát a ládák labirintusába, így George többet nem tudott meg tőle – így hát felment a lifttel. Hogy alulról ne lehessen a liftet hívni, George a közeli ládát a fotocella elé tolta, majd a lift melletti kapcsolóval világosságot gyújtott a szobában.

Szép a szőnyeg. A társulat két tagja viszont kissé gyengélkedik

Egy mély szippantás az öreg gázaiból és...

Ugye ismerős? Csak a napernyőket cserélték le az első rész óta

Quaramonte, a tökéletes dél-amerikai falu. Senki se csinál semmit

A léniák sok mindenre rávilágítanak. Így történt, hogy a padlón észrevette George az ablakvasakat, s rövid vizsgálódás után felfedezett egy titkos ajtót, amit sikeresen kinyitott. Bent Nico várta. George nagyon megörült, hogy Nico száját letapasztották. Így teljesült régi álma, s megszabadította barátnőjét pelyhedző bajszától. Köteleit eloldozta, majd meghallgatta elmélkedését, hogy Karzak minden bizonnyal narkóval kereskedik. A kő szerepére igazán nem tudott mit felelni. Szent szimbólumnak tartotta, melyet mély tiszteletben tartanak a dél-amerikaiak, a Karzakügy pedig ingyen munkaerőhöz. George magához vette a földről a kis szobrot, majd kiment, a fatacskót leragasztotta a ragtapasszal és visszahúzta a ládát. A másik ládáról a kis ládát áttette erre a ládára, majd az üresnek ládát elhúzta. George néha igen benyakolt lélek volt... A kézi emelő karja így szabaddá vált, s felemelte a súlyos szobrot. A menekülés terve már készen állt a fejében – összekötötte a szobrot a kampóval a kötél segítségével, majd leeresztette az emelőt. Egyedül nem bírt a szoborral, Nico segítségére szorult. Kellett sikerült meglökni a szobrot, ami elindult, s bezsakította az ajtót. Kint a szabadság várta őket két emelet magasan. George most vette hasznát a bilincsnek: a kikötő felé tartó drótkötélen kettesben ereszkedtek le. Igaz, ők is a vízben kötöttek ki, de pár nap múlva megérkeztek Quaramonte városába. Előtte csak összefutottak Andréval, hogy Nico magához vegye a követ.

QUARAMONTE

George itt kommunikatív képességeit kamatoztatta. Beszédbe elegyedett a helyi zenészekkel, akik elpanaszolták, hogy börtönbe zárták Miguelt, a fővírst, csak azért mert népzenét játszottak. Keresett lehetőség a zenélésen kívül pedig csak a bányában akad: ám oda a baleset óta nem szívesen mennek dolgozni. George régi ismerősökbe botlik: Pearl és Duane éppen összevesztek. Úgy látszik, nem bírják a meleget a meleget. Pearl bánata, hogy Duane nem hajlandó elmenni a piramisokhoz, s ha egyedül megy, nincs aki lefotografálja. Bent a rendőrőrsről egy öreg fazon távozik, akitől a generálissal folytatott beszélgetés után kiderül, hogy Oubier, és kutatásokat folytat az azték piramisoknál. A generális – pontosabban az anyukája – valóban betiltotta a népzenét. A térképet, amit Oubier nézegetett, még nem használhatja – így George hiába próbálkozott a térképpel, nem tudta meg, merre ment a professzor. A rendőrőrstől jobbra rátalált Oubierre, akitől megtudta, hogy senem hírta meg Nicot a házába, és már hat hónapja nem járt Európában. Dél-amerikai szolgája sincs, s a Condor Transglobal irodáját azért nem találják itt, mert a cég tönkrement. Egyébiránt Karzak pénzeli, s a kövekért mindent megadna. Amiért most itt van, az a napfogyatkozás – ez a mayáknál az ötödik korszak végét, s a teljes pusztulást jelenti. Röviden ennyivel lett okosabb George. Duane – aki titkos CIA ügynök, csak még ő sem tud róla – egy hatalmas teleobjektívvel állt a professzor mellett. Mint kiderül, ismeri Miguel esetét, aki valójában agitátor volt a bányában, s őrizetes halálbüntetésre ítélték. Tulajdonképpen ő a kiszabadításán fáradozik. George elugrott a bányászszövetség irodájába, ahol egy kellemesen vörös hölgy állt szolgálatára. Megismerte a bányászszövetség verzióját a balesettel kapcsolatban, valamint látott, hogy a hölgy igen kíváncsi, vajon mit csinál Oubier és a generális. George elugrott Duane trapézához, jobban szemügyre vette, s rákérdezett a tartalmára. Fején találta a szöget – nem kempingcuccot, hanem nitroglicerint szállítottak benne a fél világon keresztül. Miguel kiszabadításához épp jól jönne, ha lenne detonátor, de mivel Pearl pakolt (s a hölgy a csapatban), az kimaradt. George a bányásztársasághoz fordult: a hölgy a térképen található információért letajáni egy detonátort. Nicót sikerült rávennie, hogy terelje el a generális figyelmét, amíg ő szimatol. Bent a őrsön megemlítette Nico érdeklődését a generálisnak – a leendő riportalanynak – mire elhúzták a csíkot a generális otthonába. Már csak az írnokot kellet elzavarni – remek indok volt erre Pearl, aki idegenvezetőt keres. Miután szabad lett a pálya, megnézte a térképet, s bement Miguelhez, aki teljesen maga alatt volt. A hitehagyott siránai után felkereste a bányászszövetséget, s elárulta Oubier úti célját: Teocalcan. A hölgy érdeklődve hallgatta, s megengedte, hogy George elvegyen egy detonátort a szekrényből, melyet Duane-nak vitt rögtön. Épp a jó hírt közölte Miguellel, amikor belépett az írnok, s a másik cellába tessékelte George-ot. Ezalatt Nico körbenézett a generális lakásán, akinek igazi énje mintaképe lehetne a "szeretkezz, ne háborúzz" szlogennek. A látottakról kérdezgette, amikor megjelent La Presidenta, a mama, aki mindenek, de főleg a fiacskája felett uralkodott. Épp a leendő feleség csontozatán és agytérfogatán számcsegett, amikor...(A kocsiban nitroglicerin helyett lécitrom volt. Biztosan hasonló szaga miatt keveredhetett el a nitro, de a lényeg, hogy George-ék se felrobbanni, se elmenekülni nem tudtak. Ám George meglátott egy kötelet, amit elkért Migueltől. A kötél nem csak akasztásra volt alkalmas, hanem rákötve az ablak rácsára és Duane kezébe nyomva remek kapocsként szolgált az ablakrács és a teherautó között.)...egy hatalmas robaj rázza meg a falat. Mindenki rohant, főleg George és Nico egyenesen a parton várakozó hajóra. Hogy ezután mi történt, arra fény derül nyolc karakter és néhány space múlva.

Tökéletes idill. Hogy Bach-fugák szólnak a faházból, senkit se lepjen meg

DZSUNGEL

George-ék idilli utazást tettek a folyón felfelé. Ahogy azt a folyón júliusi őserdei esték elvárják, lehorgonyoztak és várták a hajnalt. A hajnal eljött, de a hajóból már semmit se látott a nap. Éjjel egy helikopter darabokra lőtte. Akár a főszereplők is meghalhattak volna, de nem az történt. George sérülésmentesen ébredt reggel a folyóparton. A paradicsomban érezhette magát: egy erdei házból Bach szonáták szóltak, a távolban vízesés zubogott, a közelben kis patak, persze híddal. Mielőtt átment volna rajta, s megbocsátott volna mindenkinek az idilli környezetért, felemelt egy lánct. Felkiáltott a házba, megpróbált felmászni, de nem járt sikerrel. Alattomos ötlethez folyamodott: az ajtókilincset elhelyezte a avarban, majd a kis szobrot – amely kovakőből készült – a kis pumpás vízikerékhez érintette. A szertefolló szikrák begyújtották az avart, s a falaj, egy öreg bolond pap nagy nehezen lejött. Elmondta, hogy Nico nála van, de életveszélyben, mert megmarta egy vízikígyó. Egyedüli segítség egy gyökérfajta, amit a szomszéd falu indiánjai ismernek, ő nem hajlandó oda menni, mert nincs kivasalva a gallérja. George udvariasan elkérte, behelyezte a présgépbe, s lánnal összekötötte a prés kerekeit, s a fakereszttel megforgatta a prést. Ennyi elég volt a papnak, nagy nehezen ráállt a túrára. De amint megérkeztek, elhúzta a csíkot. Indián faluba, főleg a sámánhoz bejutni csak ajándék ellenében lehet – mondja az íratlan törvény. Az örökkel folytatott beszélgetés után a kutyaeledel igazi csemegének számított, de főleg a lepte meg a sámánt, amikor az üres kutyakekszes dobozban a követ küldték be. Leültette George-ot, s egy mesét mondott. Nagyon régen, amikor a világ még fiatal volt, Tezcatlipoca, a gonosz isten átvette az uralmat a korábbi isten felett, s tömérdek emberi áldozatot követelt népétől. Néhány nagyhatalmú papnak sikerült bezárnia Tezcatlipocát egy obszidiánba, mely a Teocalcani piramis mélyén található. Ám amikor eljön az ötödik kor, melynek jele egy teljes napfogyatkozás, Tezcatlipoca ismét kiszabadul. Hacsak... hacsak nem zárják vissza örökre három szent kő segítségével. A jaguár-, a prérifarkas- és a sólyomkővel. A hódítások idején mind három kő elkerült Dél-Amerikából. A prérifarkas épségben eljutott Spanyolországba, s most George-nál van, a sólyomkövet egy El Draco nevű angol hadvezér vitte el, a jaguárkő pedig egy Ketch nevű kalózhoz került. A sámán utolsó kívánsága az volt, hogy a három követ majd keresse fel George. George-nak hirtelen kicsit sok minden hullott a nyakába. Eddig csak a barátnőjéért fájt a feje, most hirtelen emberek ezreit féltette. Hacsak nem kutatja fel a köveket. A gyökérrel elrobogott a paphoz, a présbe helyezte, a prés alá pedig a kéménycsücsköt, melyben a kipréselt gyökérnedvet felfogta. A gyógyszerrel elrobogott Nicóhoz, aki hamar erőre kapott, s külön indultak a kövek után.

George és a nagy sziklamászás

KETCH SZIGETE

Ketchnek egész szigete volt, ahol annak idején letelepedett. Leszármazottjai még ma is a szigeten laknak. George először a mólon üldögélő srácot kérdezte ki a szigetről. Ketch egykori lakhelye ma múzeum, s itt laknak a Ketch nővérek is. Ami Riónak, a kis horgászpalántának nem tetszett, az a tervező, aki napok óta méricskél a szigeten, s a Ketch múzeum felújításán dolgozik. George felment a múzeumhoz, s elbeszélgetett a nénikkel. Megvitatták Ketch kalóz művét – amit a nénik tagadtak –, szóba került Emily, egyikőjük unokája, akit Riótól próbálnak minden eszközzel távol tartani. Pedig még csak 11 éves. És persze a cicáról is ejtettek néhány szót, amely egész nap lustálkodik. Amikor George megpróbált bemenni a múzeumba villámcsapásként ért a hír: zárva tartják. Ő ma már a második akit el kell küldeni. Ekkora érdeklődés mellett persze nem lehet kivételezni. George egy szolid blöffel próbálta távozásra bírni a hölgyeket: azt füllentette, hogy Riót és Emilyt együtt látta a parton. Több se kellett a vénségeknek, rögtön lerohantak a partra. A cica nem mutatkozott túl barátságosnak, így George elsétált Rióhoz. Ő csak nevetett a nénik eltűntai akcióján. George egy halat kért a srácról, aki jó csali híján nem volt szerencsés. A kukac, ami Rió nagybátyjához hasonlóan tequilába halt bele, megfelelt csalinak. Amíg a művelet folyt, George megpróbált a tervekbe belekukkantani, de a tervező elzavarta. Egyedül a mérőbe nézhetett bele büntetlenül. Visszament, Riót megkérdezte a kapásról, mire hosszas

…elődés után a srác kiemelt egy fél biciklit. A gumibelsőt George hasznosnak ítélte, elvette, majd a tervekről kérdezte Riót. Sokat nem tudott a srác, de ismét kapása volt: ezúttal igazi hal. George felment a házhoz, felállította a létrát, s a zászlórúdra felerősítette a belső gumit, s a végére kötötte a halat. A remek trükknek a vén macska is bedőlt: otthagyta a labdáját, amire George rögvest lecsapott. A gumit leszerelte, a halat odavetette a cicának, majd egy gigantikus csúzlit készített az U alakú fa és a belső segítségével, s kilőtte a labdát egyenesen a tervező jelzőkorongjára, mely egy megközelíthetetlen zászlórúdon volt. A tervező felrohant, sipákolt, majd felmászott a létrán és elkezdte felszerelni az új jelzőt. George őrlember módjára rántotta ki alóla a létrát, s szegény örökig fennakadt a rúdon. A kezéből kiesett jelzőt George magához vette, majd lesétált a partra és begyűjtötte a tájolót és a terveket. A terveket… egy 50 szobás luxushotel tervét, a "*Hogyan tegyük tönkre a világ utolsó érintetlen csücskét is*" tervező iroda munkáját. Felrohant vele a múzeumhoz, a nénikhez, s kiteregette nekik a szennyest. A drága öreg hölgyek rögtön beengedték a múzeumba, a lökött tervezőt pedig jól elkergették.

Eközben Londonban, a British Múzeumban egy portál alatt Nico rálelt a jaguárkőre. A teremőrt kérdezgette a kőről, aki egy sokkal érdekesebb dologra hívta fel a figyelmét: a rémület tükrére. Mire végre nagy nehezen a jaguárkőre sikerült visszatérnie, megjelent Oubier. A teremőr nagyon megörült, hogy a hölgy szakavatottól hallhatja a kő történetét. Oubier kevésbé – le is lépett, mivel fontos találkája volt a kikötőben. Amint az őr és Nico közelebb lépnek, belejük hasít a felismerés: valaki ellopta a követ. Nico kivette és megmutatta a portál kulcsát, ami azt jelentette, hogy belső személy lehetett a tettes. Netán Oubier? Az őr rögtön hívta a rendőrséget, Nico pedig elegánsan kinyitotta a kulccsal a másik portált, és elemelt egy obszidián tőrt. Megkérdezte az őrt, hova és miért ment Oubier, mire megtudta, hogy műkincseket vesz át a Xibaba királynője hajóból. A biztonsági kijárat függönyét elhúzva kifeszítette az ajtót a tőrrel, majd angolosan távozott a British múzeumból.


Szeretkezz, ne háborúzz! Szíve mélyén a generális is tudja ezt

George egy kalózládában lelt Emilyre. A kislánnyal nem sokat törődött, de amikor felfedezte a hasonlóságot a Ketch portréján látott kereszt és az ő keresztje között, nem bírt magával. A kislány nem mondott le könnyen a keresztről, ajándékot várt. George elvette a tollat az asztalról, odadta a macskának, hogy széttépje. Egy darabját felvette, s felkereste Riót, akitől tanácsot kért, mit adhatna Emilynek. Rio ikertestvére mellett nőtt fel, most is miatta főtt a feje: megunta a pufi halat, s tigrishalat akar enni. Csak azt nem tudja szegény, honnan szedjen ilyet. Ötlete egyébként egy kagyló. A tépett tolldarab szerinte jó tigrishalcsali, így George gyorsan kagylóhoz jutott. Bent a házban az asztalra helyezte a térképet a tábláról, a tintatartóba tette a lámpát, és a tolltartóba a keresztet, amit Emilyvel cserélt. A kereszt árnyéka pont egy szigetre vetődött… Emily szerint az a zombik szigete. George-ot ez nem zavarta, néhány perc múlva már úton volt Rióval a sziget felé.

A ZOMBIK SZIGETÉN

George reménytelennek látta a feljutást a szirtre. Körülnézett Rió hajójában, elkérte a halászhálót, amivel szikláról sziklára feljutott a csúcsra.

Eközben Londonban Nico egy elhagyott metróállomásra érkezett. Egy ócska csokoládé automatában régi érmére lelt, amit kipróbált, s meglepetésére egy többéves csokoládét és az érmét kapta vissza. Néhány lépésnyire állt egy mérleg, bedobta az érmét, s megmérte magát. Jótanács kártyát kapott a testsúlyával. A mérlegtől balra egy koszos kezelőpanelre lett figyelmes, amit kifeszített az obszidián tőrrel, s a zárat a kártya segítségével elmozdította. Mögötte egy kezelőgombot talált, amelyet megnyomva a helyi lámpa pirosra váltott. A következő metró megállt, s Nico rövidesen a Tower Bridge-től nem messze, a dokkban találta magát.

A dzsungel nem tartozott George kedvenc kirándulóhelyei közé. Hosszas bóklászás után – miközben magához vett egy nádszálat – tisztásra érkezett, ahol egy vaddisznó állta útját. Az üreges nádszálba töltötte kábító dobónyilát, s végre megszabadult ettől a kellemetlen emléktől. A vaddisznó elmenekült, ő pedig tovasietett az északi tisztáson. Fura kőoszlophoz érkezett, melyről letekerte a liánt, ráerősítette a hálót, arra pedig az elektromos jelzőt. Mindezt feldobta az oszlop csúcsára, majd tovább igyekezett. Többórás bolyongás után felérkezett egy csúcsra, ahol három lyukat vett észre. Egy háromlábú tájoló helyének tűnt első ránézésre, rögtön fel is állította műszerét, s körbepásztázta vele a tájat. A helyzetjelzővel egyvonalban, távol, valahol a parton egy megfelelő szikla állt egy üreggel a tetején. Talán a kincs lelőhelye? George kapta magát, s elindult a csúcs felé.

JÓ KÉZBEN A HÁROM KŐ

Nico a kikötőben elrejtőzött egy láda mögé. Amikor az őr nem látta, továbbosont a másik mögé, majd kinyitotta a balra lévő raktár ajtaját, s felmászott a kabin tetejére. A gyanútlan őr bement a tárolóba, mire Nico leugrott, rázárta az ajtót, s a felmosóval kibiztosította. Benézett a kajüt ablakán, s éppen Oubier kivégzésének lehetett tanúja. Karzak bent hagyta a hullát a kővel a kezében, s kiment beszélni a hátsó részen álldogáló Pablóhoz. Nico besurrant, megállapította, hogy Oubier halott, majd magához vette a követ. Az öröm nem tartott sokáig. Karzak egy hurokkal kezdte fojtogatni, s alig-alig kapott levegőt, mikor előkapta a obszidián tőrt, s belevágta Karzak lábába. Nico csodával határos módon megmenekült.

George egy kalózháború közepébe csöppent. Nem tudni, hogy ő vagy az ifjú, néhai postás dolgozóból feltűnt producer lepődött meg jobban, mindenesetre egy ideges "vágás" szó hasított a levegőbe, amint megjelent. Elbeszélgetett vele, aki kedvenc könyve (az egyetlen, melyet kétszer olvasott el), a Kincses sziget megfilmesítésén dolgozik néhány fantasztikus újítással, például a kalózok papagáját lecserélte egy sokkal markánsabb vadászsólyomra. George tovább csevegett Haikuval, Hollywood ifjú felfedezettjével, a fiatalok példaképével, aki a főszerepet kapta. Beszélgetésüket csak egy hajós jelenet forgatása szakította meg: a következő jelenet a dublőré, aki nemigen igyekezett átugrani a hegyes cölöpökből készült kerítésen. George meggyorsította az eseményeket: elvette a szirupot, a zsömlét és a kiflit az asztalról, és készített egy szirupos kiflit a dublőrnek. Az örömmel elfogadta, csurom szirup is lett. George egy darázsfészket fedezett fel a közeli bokorban. Lelkesen dobálni kezdte zsömlékkel, s sikerült kizavarnia a darazsakat. Az eredmény egy csodás ugrás a dublőr részéről.

SVGA, Karib-tenger, bermuda naci. Mi kell még?

Következő forgatási helyszín a parton volt, ahol teljes letargia lett úrrá a stábon, mivel nem találtak megfelelő kincses barlangot. George gyorsan megbeszélt a dublőrrel, a producerrel, hogy beugrik, az operatőrnek pedig azt tanácsolja, használja a hordozható kamerát a felvételhez. Néhány szót még váltott a producerrel, majd elmegy beöltözni, s egy vérfagyasztó jelenet után a kezében tartja a harmadik követ.

VÉGJÁTÉK ELŐTT EGY LÉPÉSSEL

Nico egyedül érkezik a kis dél-amerikai faluba, ahonnan George a gyógyszert hozta neki. Üszkös romok fogadják, s a földön rálel George napszemüvegére. Előkerül Titipoco is, aki az egyik követ magánál tartja. Rövid nézelődés után Nico felfedezi a romok között a harmadik követ, mely még borzasztó forró. A mellette álló hordó víz príma lenne a hűtésre, de egyedül nem bír vele, így Titipoco segítségére szorul. Együttesen lehűtik a követ, amelyet Nico tett el, s elindult a piramishoz. George-ot épp akkor kísérte fel a ravatalra Pablo és a generális, mint első áldozatot. Nico végignézett a piramis mellé felállított liftállványzaton, majd magához vette a kötelet, s odaadta Titipoconak, hogy vigye fel és erősítse a lift felső csörlőjére. Lent ráerősítette a lift kerekére a köteleket, s benzin után nézett. Az obszidián tőrrel elvágta a generátor benzin csövét, levette a generátor cilinderét, benzint töltött bele, s feltöltötte a lift motorjának tankját, s a piros gombbal bekapcsolta. Kipróbálta a kezelő kart, majd miután visszahívta a liftet, megkérte Titipocot, hogy utánozza. Ráállt a liftre, s kis társát munkára utasította. Szerencséjére fent mindenki háttal állt, s így elemelte a tölténytárat, majd lement. Lent elvett egy fáklyát, meggyújtatta Titipocoval, s bedobta a kiömlött benzintócsába. Ráadásnak a tölténytárat is a tűzre vetette, mire a Pablo lerohant, Nico pedig fel a lifttel. Kezéből formázott pisztollyal sikerült a generálist lefegyvereznie, kiszabadította George-ot, s hármasban vágtak neki az egyetlen lehetséges útnak, a piramis mélyének. Az első ajtón két kar volt, melyet George segítségével nyitott ki. Mindhárman lezuhantak egy lyukba, George és Titipoco együtt maradt, Nico külön. Nicónak sajátos feladatot kellett megoldania: a jobb oldalon 4 ábrás kő állt. Ezek az ábrák a középen lévő ábrás kövek ábráiból lettek összerakva. A középső kövek ábráit pedig a két koronggal kellett kiforgatni. A kiforgatott illetve kirakott köveket kellett benyomni.

Miután mind a négy követ sikeresen benyomta, kinyílt az út. George útjába csak néhány kapcsoló állt, melyek megfelelő elforgatása nem okozott gondot neki. Végül mindhárman megérkeztek Karzak mesterkedésének színhelyére. Ezek az utolsó képkockák, gonosz istennel, izgalmakkal, és persze happy enddel.

Koroncai Gáspár

broken sword II — Kiadja: Virgin

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

486DX2/66, 16MB RAM, 2xCD, WIN95

✓ Roppant szórakoztató és hangulatos ● elődjére változott ✗ Teljesen lineáris

88%

A LOL2 nem egy mindennapi játék. Ha hagyja az ember, hogy magával ragadja a történet, s hogy eggyé váljon a hőssel, nem szabadul, amíg véget nem ér a kaland. Ez korántsem egynapos mulatság... a Westwood 100–120 óra játékidőt ígér – ami tényleg igaz. Furcsának tűnhet a játék gyökeres változása. Kezdjük a grafikával: a klasszikus RPG megjelenítést felváltotta a 3D világ, aminek minősége valahol a Duke Nukem és Hexen 2 környékén van, de egy-egy pálya mérete és változatossága túlszárnyalja azokat. VGA, SVGA megjelenítés egyaránt használható 256 színnel, s a készítők novemberre ígérik hozzá a 3Dfx patchet, ami csodákat művelhet a képernyőn terpeszkedő pixelekkel. A 3D-nek köszönhetően olyan megoldásokat tudtak a programba vinni, amelyek másküllönben elképzelhetetlenek lennének: bemászhatunk alacsony üregekbe, csigalépcsőkön szaladhatunk fel, lenézhetünk egy magaslatról, stb. Az átvezető képeket azonban nem érheti semmi vád: egyszerűen tökéletesek. A hangokra sem lehet panaszunk: a zene teljesen digitalizált, fantasztikus minőségű, a szereplők hangjai és egyéb hangok is tökéletesek. Változásokban még bővelkedik a játék: a kis csapat helyett most egyetlen szereplőt irányíthatunk, Luthert, aki egy *for* varázslatnak köszönhetőn néha kis dinoszaurusszá változik, máskor pedig hatalmas szörnnyé. A tárgylista is jelentősen változott: a főhős portréjára kattintva az aktív képernyőre hívható le, s mindössze 25 tárgy tárolható rajta, ami borzasztóan kevés. Emellett lehet még egy szúró/vágófegyver, egy íj, egy páncél és egy pajzs, valamint 2 varázstárgy. Ez sajnos nem számít a pozitív változások közé, hisz pl. nem lehet rajtunk egy amulett, két gyűrű és egy nyaklánc (ami egyébként normális viselet lenne), hanem csak két bármilyen varázstárgy. A karakternek harci és varázsszintje van, ez befolyásolja a

LANDS O
GUARDIANS O


Hé, most mi lesz?


Egy kép a tárgylistáról. Változott, de hátrányára

többi tulajdonságot, s emellett a fegyver, illetve pajzs típusa is döntő. Összesen négy tulajdonság van: védekezés, ökölharc, szúró/vágófegyver használat és íjászat. A csatározás menete változott a legkevésbé: megtalálható a kard és a varázs ikon a képernyőn, ezekre kattintva üt, szúr, lő, illetve varázsol a főhős. A varázslatok között a jobb gombbal vagy a kihúzható varázspaneléről lehet válogatni. A bal gombbal lehet elsütni a varázst, ereje attól függ, mennyi ideig tartod lenyomva a gombot. Összesen 5 fokozata van egy varázslatnak. Ami klassz újdonság, az a célzás (a T gomb): a megjelenő célkeresztet a célpontra kell mozgatni, majd bal gombra fegyverrel, jobbra pedig varázslattal támadunk. További hasznos kezelőgomb a Q, Z és A, amelyekkel fel- és lenézhetünk, illetve visszaállíthatjuk a normál szemmagasságot. A játék alatt még a C gombot használtam sűrűn leguggoláshoz, a Space-t ugráshoz és a Tabot az automata térkép előhívására. A játék menüjébe az Esc gombbal lehet belépni. A játék rengeteg bónusz dolgot tartalmaz, amire az ember csak véletlenül (vagy sehogy sem) jön rá. Van pl. egy bónusz labirintus és rengeteg tárgy, fegyver. A későbbiekben nem fogok kitérni minden körre, kardra, pajzsra, ami fellelhető a játékban, csak a legjobbakra, illetve azokra a tárgyakra, melyek a végigjátszás szempontjából nélkülözhetetlenek. Néhány hasznos tudnivaló a játékhoz: úszni nem tudunk, vízben mászkálni szörnyként lehet a legtöbbet. Ugrani legnagyobbat a dinó képében lehet. Valamit megenni, bizonyos varázstárgyat használni jobb kattintással a portrénkon tudunk. Az ancient *stones*-okkal ötödik szintű varázslatot süthetünk el, mannavesztés nélkül. Amikor átváltozunk, regenerálódunk. A szörny nem tud varázsolni, de a dinó nagyon jó varázsló. Fáklyákat, mécseseket, varázsgömböket egy első szintű *spark* varázslattal lehet begyújtani. Tárgyakat (ládák, testek) a bal gombbal lehet megfogni és mozgatni. Két tárgyból ritkán egy harmadik készíthető. Íme néhány recept:

Amber és *ironwood sap* (fából nyerhető, barna) – bajnokok köve (tulajdonságok növekedése rövid időre).

Mandrake root (temetőben van) és kátránykristály (a Claw hegységben van) – *pyra kristály*, mely a *spark* varázslatokat tűzvarázslattá alakítja.

Kátránykristály és véres tojás (savage dzsungel) – savkristály.

Fehér valami (pl. a romváros legyőzött kőszörnyeiről szedhető le) és szivárványkristály – a készítményt bekapva rövid ideig az egész pálya látható a térképen.

Szivárványkristály és ezüstlevél – *Man-O-Fall*, visszatölti a manapontokat. Receptek egyébként a játékban megtalálhatók, érdemes lejegyezni őket.

A TÖRTÉNET

Sok-sok évvel ezelőtt ezen a bolygón ütötték tanyát az ősi istenek, innen figyelték a halandók életét. Íratlan törvényként fogadták el, hogy nem szólnak bele a halandók életébe, nem befolyásolják sorsukat. Ezt a törvényt szegte meg Belial, aki kiválasztotta a Dracoid népet, és a halandók számára elképzelhetetlen erejű varázstudással ajándékozta meg őket. A Dracoidok túlerejét a Huline nép szenvedte meg, akivel sok-sok évig békés szomszédságban éltek. A Huline-ok sorsa már-már megpecsételődött, amikor Amu, (vagy ahogy a halandók hívták: Draracle) segítségükre sietett. Az általa adott mágiával a Huline nép megvédte magát. Az istenek tanácsának nem tetszett, hogy Belial, majd Draracle beavatkoztak a halandók életébe. Mindkettő bűnös volt a szemükben, de Draracle jószándékát megértették. Belialt halállal büntették, amire még nem volt példa az istenek között. Hogy ne piszkítsák be a kezüket, Draraclenak kellett az ítéletet végrehajtania. Belial érezte, hogy nincs menekvés, s kivégzése előtt létrehozta az ősök városa alatt a Szörnyanyát, akit úgy teremtett, hogy halála után gyűjtse össze a városból érkező mágikus energiákat, s amikor elegendő összegyűlik, ismét szülje meg őt. Belial számításába hiba csúszott: nem sokkal a kivégzése után az istenek elhagyták a várost és másik bolygóra költöztek, így nem volt mágiaforrás. Egyedül Draracle maradt a bolygón, aki tudott Belial terveiről. Az ősanya pedig pihent évszázadokon keresztül... Történt egyszer, hogy Scotia, a Sötét sereg vezére megszerezte az Átváltozás gyűrűjét, amivel rengeteg mágikus energia szabadult fel. Ez felébresztette a Szörnyanyát, aki hatalmas pókszerű lényeket kezdett szülni, Belial újraszületésének előjátékaként. Scotia az átváltozás segítségével bejutott Richardhoz, Gladstone királyához, ősi ellenségéhez és megölte őt. Scotia fiatal korában Richard szeretője volt, és azóta gyűlölte a királyt. Egy helyi farmer vette feleségül, akit nemsokára a Sötét sereg megölt. Belemerült a mágiába, s néhány év alatt a legfélelmetesebb varázsló lett belőle, egyben a Sötét sereg vezetője. Miután Richardot megölte, egy gladstone-i csapat vette üldözőbe, s legyőzte. (Ez a volt a Lands of Lore 1. története). Scotia a halála előtt elküldte az átváltozás mágiáját fiának, Luthernek, akihez torzulva jutott el az információ. Olykor átváltozott, de nem tudta befolyásolni, hogy mikor és mivé. Elment Gladstone-ba, ahol gyógyírt börtönbe dugták, mert Scotia fia. Amikor Kenneth, a börtönőr egyik nap belépett hozzá, egy fenevadat talált helyette, aki arrébb söpörte, s kiszakítva a cella falát elmenekült. Dawn, Gladstone varázslója, ekkortájt értesül a pókok titokzatos megjelenéséről, s Daracle tanácsára a dolgok elébe megy: elutazik a déli kontinensre. Luther ekkor még nem tudja, hogy ő a történet kulcsa: ha meghal vagy egyéb módon a gonosz erők kezére jut, a benne lakozó mágikus energia elegendő lesz a Szörnyanyának, hogy megszülje Belialt.

ÚTBAN DRARACLE-HEZ

A menekülés az intróban látható: miután szörnyként kilépünk a cellából, egy macskaméretű dinoszaurusszá zsugorodunk, s kimenekülünk a várból. Draracle barlangja előtt eszmélünk fel, immár emberként. Először törjünk le egy darab kristályt, ami a földből emelkedik ki. A barlangban összeakadva egy őrrel, üssük le, s vegyük el kardját, pajzsát. A barlang elején a további utat egy sziklatömb torlaszolja el. Fussunk el oda, ahol be van omolva a barlang, s itt Luther átalakul óriássá. Óriás-

VÉGZE


Alat a pókok úrja, de az úr én vagyok

ként könnyedén odébb tolhatjuk a sziklát. A tavat megkerülve egy elágazáshoz érünk: jobbra van egy vízgyűjtő, egyenesen pedig néhány oszlop, amiket el kell mozdítani. Induljunk előre, majd jobbra, s a Sötét sereg régi tanyáján egy öreg részeges orkot találunk. A zárt ajtót a mellette található láncot elvágva lehet nyitni. Továbbhaladva egy lávával teli terembe kerülünk, amit kerüljünk meg, majd a túloldalon folytassuk utunkat. Néhány csata után elérünk a Draracle-hoz vezető hídhoz, melynek innenső oldalán a falon található kapcsolóval kinyitható a zsilipkamra, ahol néhány értékes cuccra akadunk. A hídon áthaladva Draracle-hoz érkezünk. Tanácsa homályos, csak az szűrhető le, hogy a déli kontinensen keressünk választ problémánkra.

DRARACLE MÚZEUMA

Aki gyorsan tovább akar lépni, vegye el az asztalról a kardot, a páncélt és a hősök kövét, majd nyissa ki és lépjen

F LORE II.

DESTINY

be a teleportba. Aki szeretne egy kicsit nosztalgiázni, az húzza el a falvédőt és lépjen be a múzeumba. Rögtön az első folyosó végén jobbra a falon található egy háromszög alakú kulcs, amely működésbe hozza a múzeum "információs" rendszerét. Szemben van egy gömb, amelyre kattintva idézőbeszédet hallgathatunk. A gömb előtt a földön lévő panelt elcsúsztatva kiemelkedik egy talapzat, illesszük bele a kulcsunkat, mire kinyílik a szemközti fal, mögötte egy lódzó (ezt rögtön olvassuk el, hogy megjelenjen ez a varázscsoport a mágiák között) és két gyógyító scrollt találunk. A múzeum fáklyáit egy-egy spark varázslattal lehet meggyújtani. Mindenki derítse fel a labirintust, hogy értelmezni tudja az itt leírtakat. Az északi folyosón a rácsos kapu nem nyitható, ám a mögötte lévő zöld kőbe belelőve leesik egy sárkánykristály, amit elérünk a rácson keresztül. Ez az egyik legjobb tulajdonságnövelő varázskő. Az északkeleti sarokban található a szférák kardja, mely az élőhalottak ellen különösen hasznos, és a déli folyosóról nyíló teremben lévő kék kristályból tükörkristályokat lehet kimetszeni vele. Utóbbiakból ismét varázslatok nyerhetők. Egy helyen kiszélesedik a folyosó és a kulcsnak is van helye: itt egy beszélő kő ereszkedik le a plafonból (a játék alatt jó néhányat találunk belőle), ami a Dracoid nemzetség történetét beszéli el. Körülbelül a múzeum közepén található egy dobóbella, amit eltéve a talapzat lesüllyed, s csak dinó-alakban, egy apró lyukon menekülhetünk. Ugyancsak az északi folyosóról nyílik egy terem Thoran törött kardjával, amit érdemes eltenni. A képekkel teli szobában Gladstone képe mögött egy kapcsoló lapul, amit meghúzva megnyílik az út a sárkány barlangjához. A délnyugati részen (ahol eddig rácsok voltak), most beléphetünk. Az egyik szobában beverve az üveget, szétütve a homokórát, majd a beütve falat, bejutunk a sárkány barlangjába. A következő helyszínre, a Huline-dzsungelbe a sárkány visz el minket a hátán. Jótanács: a kulcsot tartsátok meg végig!

A HULINE-DZSUNGEL

Érkezésünk után a dzsungel kapujában macskaszerű ember fogad, aki nem enged be a faluba idegeneket, amíg a keresők meg nem találják az elveszett kislányt és a mamáját. A közelben találkozunk a keresők egy csoportjával. Nincs más választás, segíteni kell nekik. A délnyugati részen egy indás rész előtt összefutunk két keresővel. Egyikük azt meséli, hogy a kislányt egy hatalmas pók falta fel. Vágjuk át magunkat az indákon (a sűrű helyeken karddal vagy spark varázslattal), és megérkezünk a Hive-barlangrendszerbe. Egy gyanús szörnyet megölése után, egy kupacban páncélinget találunk mögötte, s az út többi része látszólag el van zárva. Nyugatra egy szakadék van, ahol lőjünk a plafonról lecsüngő kövekbe, mire lezuhannak, s a lávából kiemelkedik az átjáró. A barlang északi részében találjuk a kislány maradványait, s az ebből a teremből nyíló kis beugróban az anyját. A beugróba vezető kőoszlopok között vágjunk át. Majd elfelejtettem: erre mászkál egy nagy ronda pók is, amit tanácsos lelőni. Az északnyugati részen van az öreg ork kardja, ha elvesszük, rohanjunk, mert pillanatokon belül láva árasztja el a termet. Az egyik teremben rengeteg ambert találunk, ami alapanyag pl. a bajnokok köve elkészítéséhez. Ha megvan az anya, akkor mi is kimehetünk, s beléphetünk a faluba. A kocsmában találjuk Baccatát, aki Gladstone-ból kísérte el Dawnt (a pókok miatt utazott ide, hogy kiderítse, honnan jönnek és miért). Elmondja, hogy Dawn a kolostorban keresi a megoldást. Nézzünk körül a dzsungelben: a nyugati részen találjuk a kovácsnét, akinek birtokában van a *firestorm* varázskard, de nem adja el nekünk. A fiára, Danielre emlékeztetjük, aki a szomszéd dzsungelben él a "vadak" között. A kovácsnétól kissé északra, a vízesés mögötti barlangban található egy csontváz, s nála a beszélő kő. A kolostor a délkeleti sarokban van. Dawn a könyvtárban kutat, de szüksége van bizonyos varázsrúnákra is a Huline templomból. Julianust érdemes felkeresni az irodájában. Az ősi rúnák említésére átad egy furulyát, aminek segítségével lejuthatunk a templomba. Mielőtt nekivágnánk, menjünk el a kolostorhoz vezető úttól délre lévő útra, ahol a méhkasból gyűjtsünk be két viaszdarabot. Ezen az úton van valahol egy kis üreg, amelybe csak dinó képében juthatunk be. Most menjünk a Hive barlangba, s a nyugati részről nyíló liftakna felett játsszunk a hangszeren, mire felemelkedik egy lift. Menjünk le egy emeletet – itt egy kútból ihatunk. A következő emeleten, miután lenyomtuk a szörnyet, másszunk be a járatba néhány cuccért. A következő szinten regeneráló gyűrűt találunk, amely egy idő után eltűnik. A következő szint (lifttel vagy egy járaton keresztül közelíthető meg) kicsit érdekesebb: először egy macskadombormű körül kell három gombot jó sorrendben megnyomni, majd a teremben a helyükre tolni az oszlopokat. Ha helyretoltuk a szobrokat, kinyílik két ajtó, az egyik mögött egy *Shift* hosszú íj, a másik mögött egy remek pajzs található. Menjünk le a lifthez (ha nincs ott, a kis oszlopon lévő kapcsolóval hívhatjuk), s menjünk lejjebb. Egy gyógyító scroll vár itt. Az utolsó szinten a furulyát tegyük a vájatba, hogy elkerüljük a tűzlabdát. A késeket kikerülhetjük egy oldalsó járaton. Egy kőgolyó próbálja agyonnyomni itt az embert – térjünk ki, majd a kőgolyó szakította lyuk felett gyújtsuk meg a fáklyát egy *spark* varázzsal. Emeljük ki a kőtömböt a két gomb megnyomásával, majd másszunk le, s készítsünk két kópiát a rúnákról. Vigyük vissza az egyik példányt Dawnnak, aki szerint a válasz további része a Huline dzsungel másik templomában található. Ad egy amulettet, amit használjunk magunkon. Ha érezzük az átváltozást, meggátolhatjuk a varázslat segítségével. A másik kópiát adjuk át a barátnak, aki sok okosat nem mond, de cserébe ad egy gömböt. Visszafelé belebotlunk a kovácsba, aki egy tőrt ad, hogy vigyük el Danielnek, mert születésnapja van. Nézzünk körül a faluban: az egyik ház mögött kódszót kapunk valahová. Ha lemegyünk az elhagyott ház pincéjébe és bemondjuk a kódszót, a tolvajhoz kerülünk, aki hajlandó megszerezni a *firestormot* nekünk, ha megöljük a király őrét. Vegyük el a polcról a mérget és az álkulcsot. A mérget tartsuk meg a játék végéig! A kulccsal bemehetünk a falu házaiba, az egyikben egy remek nyílpuskát találunk. Keressük fel a varázslót, adjuk oda a gömböt és a törött kardot, mire megjavítja kapjuk vissza. Öljük meg az őrt, majd menjünk el a jutalmunkért. A titkos járaton hagyjuk el a pincét, majd induljunk el a nagy folyó hídjához, s ébresszük fel az alvó Baccatát. A híd túlsó felén Gladstone őrei várnak, de Baccata kimagyaráz. A híd túloldala leomlik s pókok másznak a felszínre. Baccatáék hajóba ugranak, s a túlpartra sietnek.

Kicsi a bors, de erős. Főleg egy 4. szintű prism varázzsal

SAVAGE-DZSUNGEL

Hárman fogadnak, szerencsénkre egyik Daniel, akinek adjuk át az ajándékot. Röviden elmondják, hogy délre van a Huline templom, északra pedig a Dracoid temető, ahonnan sokszor riogatják őket a halottak. Hirtelen eltűnnek, s a tőrt itt felejtik. Vegyük fel, s keressük fel délen a templomot.

Az öreg őr épp arról beszél, milyen rég nem járt senki a templomban, amikor megjelenik Belial egyik alakja, magával ragadja, a templomot pedig lezárja. Menjünk a faluba, ami az északi részen van, s adjuk oda Danielnek a tőrt. Az öreg macskasámán meghallgatja, mi történt a templomnál, de további segítségre csak akkor számíthatunk, ha hozunk neki ezüstlevelet, ami Dracoid szimbólum.

A DRACOID TEMETŐ ÉS AZ ELSÜLLYEDT VÁROS

Menjünk be a temetőbe, ahol a három épület nyitva van. Ezek közül egyben basal gyűrű található (a tulajdonságokat javítja), a másikban üveggömb és beszélő kő. A harmadik épületből nyílik lejárat a kriptába. Itt északra található a sárga gömbgenerátor egy üveggömb társaságában. Összes üveggömbünket töltsük fel itt sárgára, majd másszunk a felszínre, s próbáljuk bele a többi épület ajtaja melletti szobor szájába. Amelyik elfogadja, ott kinyílik az ajtó. Általában 1-2 újabb üveggömböt, esetleg védőgömböt találunk a sárga ajtók mögött. A faluból délre eső lejárón jutunk le az elsüllyedt Dracoid városba. Rögtön jobbra az első folyosón, az oszlopok mögötti egy nagy basal gyűrű van (csak dinó formájában lehet átjutni). Kutassuk fel a délnyugati sarokban lévő mágustornyot, ahol a fekete gömböket sparkkal begyújtva lehet kikapcsolni a varázsrácsokat, illetve bekapcsolni az itt található fehér gömbgenerátort. Készítsünk egy fehér gömböt, majd vegyük magunkhoz a torony aljában lévő *gauntlets of mightot*, ami jelentősen növeli tulajdonságainkat. A torony felső szintjén pedig egy olyan karkötőhöz jutunk, aminek segítségével a halottakkal kommunikálhatunk. A toronytól északra (a felső szint ablakából kiugorva lefuthatunk a torony aljába) egy teremben egy újabb beszélő kőre lelünk, amely Belial kivégzését tartalmazza (az egyik legszebb animáció a játékban), ám őrzője szinte legyőzhetetlen. Mielőtt elpusztulnánk, betesz egy cellába, ahonnan a küzdőtérre kerülünk, s egy szörnyet kell kiütnünk. Ha sikerül, víz tör fel, s villámgyorsan fel kell ugranunk az asztallapra. Még egy szörny van hátra és szabadok vagyunk. Körülbelül a pálya (most az egész romvárosra gondolok) bejáratával szemben (attól jó messze), egy kis folyosón keresztül az ebédlőbe jutunk, ahonnan lépcső vezet fel. Az egyik szobában a *prism* varázslat található. Innen kijutni nem egyszerű: ki kell nyitni az ablakot, dinó képben kiugrani a párkányra, majd leugrani a peremre, ahonnan egy kis járat vezet tovább. Innen nincs messze a két folyó összefolyása: a V alakban található Belial szobra, akit a Dracoidok tiszteltek. A folyó túlpartjára néhány helyen át lehet jutni szörny alakban. A túlparton a császári palotában van egy teleport-terem (a mágus toronyhoz, a dzsungelbe és a temetőbe). Teleportáljunk vissza a temetőbe, nyissuk ki az észak-nyugati részen lévő kripta ajtaját, bent húzzuk meg a kart, s kinyílik a szemközti ravatalozó ajtaja, ahonnan gurítsuk ide az olajoshordót, majd az olajat egy varázslattal – jó messziről – gyújtsuk be. Az épület felrobban, s szabad az út lefelé. Lent a kék generátor hasznos: készítsünk legalább két kék golyót, és nyissuk ki velük a megfelelő épületeket. A egyikben remek nyílpuska, a másikban egy Dracoid pap szelleme fogad. Utóbbi kívánsága – ezüstlevélért cserébe – hogy csontjait (a tó túlpartján egy barlangban) hamvasszuk el, tegyük az urnába, és az urnával induljunk az elsüllyedt városba. A tó az északkeleti sarokban van. A jobb oldalon a tó mentén keressük meg a barlangot, húzzuk a csontokat az oltárra, majd gyújtsuk be a két varázsgömböt. A hamvakat tegyük az urnába és vigyük el a papnak. Ezüstlevelet nem kapunk, csak egy ankhot, ami kinyitja a császár sírját. Keressük meg a kőlapot az ankh jellel, helyezzük be a kulcsot, majd menjünk a kriptába (az ankhot tegyük el). Itt szükség lesz egy sárga, fehér és kék üveggömbre, amelyeket a három talapzat kinyíló tartójába kell helyezni, végül az ankhot a helyére. Ha sikerül, kinyílik az ajtó és beszélhetünk a császár szellemével. Azt kéri, hogy hamvait vigyük el Belial szobra elé, hogy megidézhesse őt.

Draracle és Belial. A kivégzés előtti percek

TES!

Vigyük el, tegyük a talapzatra, mire megidézi a szobrot. A szobor járkálni kezd, s egy kígyószörny lakóhelyére indul. Kövessük és végignézhetjük az ádáz csatát. Belial győz, de csatát kísérő hatalmas rengések miatt betör a víz. Rohanjunk előre, majd jobbra és pattanjunk az asztallapra. A víz felemel, ugorjunk át az üregbe, majd balra fel a spirálúton, toljuk a fát a vízbe, s ugorjunk rá.

VÍZPARTI ÉBREDÉS

Kellemes női hang ébresztget a parton – Dawn. Átad egy amulettet, amivel bármikor visszaváltozhatunk emberré, és elmondja, hogy álomkőre lesz szükségünk, ha be akarunk jutni a templomba. A karperecünket (amivel a halottakkal kommunikálhatunk) adjuk neki, majd menjünk vissza a temetőbe. A császár néhány varázsszót mormol, mire mindenfelé ezüstlevél terem. Kimenet a halálvarázslat scrollját találjuk. Szakítsunk egy adag levelet, s keressük fel a macskasámánt. Az ezüstlevélen túl még egy feladat vár ránk: Daniellel kell ritkális csatát vívni, s a győzelem után teljes értékű tagnak tekintenek. Jutalmul a sámán átad egy üveg piros löttyöt, amiből ezüst levéllel keverve remek altató lesz, s így átjuthatunk a Claw-hegységbe vezető utat őrző hatalmas féregen. Egy amulettet is kapunk ajándékba, amivel bármikor dinóvá változhatunk. Menjünk a dzsungel keleti felén lévő folyóhoz, döntsük le a fát, menjünk át rajta, majd ugorjunk le a túlparton (vagy másszunk le a fatörzsben dinóként). A féregnek adjuk oda az altatót, majd irány a hegység.

Belial kreatúrája jobbnak bizonyul? Várjak ki a végét...

HULL A HÓ, FÚJ A SZÉL

Dawn fogad, aki már sejti, hogy mi vagyunk a kulcs a pókok inváziójához. Egyben biztos: szükség van az álomkőre, ha be akarunk jutni a templomba. Keressük fel a jeges macit, dinóként fussunk be mögötte a lyukba, s nyomjunk egy sparkot a varázsgömbre. A tó közepéből tornyocska emelkedik ki, amihez jégtáblákon ugrálva juthatunk el, s ha elég közel vagyunk, leemelhetjük a tetejéről a jégcsákányt. Egy lávéba alatt Kennethre, a kihűlt börtönőrre lelünk. Kutassuk át, s barátnője képét dobjuk el. Összetörik és kiesik belőle egy varázstárgy, amely növeli tulajdonságainkat. Aki remek íjra vágyik, ugráljon le a sziklatallas vert tokokon, menjen át a hídon, egy spark varázzsal törje be a barlang befagyott bejáratát. A barlang mélyén a megfagyott harcost közelről célozzuk meg egy sparkkal, majd kiolvadt íját gyorsan kapjuk el, mielőtt a tóba süllyed. Térjünk vissza Kenneth hullájához, onnan ugorjunk a mélybe – egy apró híd lesz alattunk –, változzunk dinóvá, s így sok-sok próbálkozás után talán sikerül átugorni a szakadék túloldalára. Itt találkozunk Baccatával, aki elpanaszolja, hogy Dawn beat ragadt, s ő nem bír a citadella szörnyeivel. A [illegible] [illegible] ne nagyon törődjünk: fel gyorsak, s a varázslatok nem hatnak rájuk. Érintsük meg a gömböt, s megnyílik az ajtó. [illegible] is érintsük meg a gömböt, majd menjünk jobbra. [illegible]

[illegible] Dawn [illegible] [illegible] A citadella [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] Kemény varázslatok [illegible] harcosi nyomjuk le, majd menjünk [illegible] [illegible] [illegible] Thoran [illegible] [illegible] vagy a firestorm, tegyük a

jobbra lévő talapzatra, mire egy darkswordöt kapunk. (Ha Thoran kardjából készül, villámokat fog szórni, s amikor szorult helyzetben vagyunk, megidéz egy 5. szintű démont.) Az álomkövet ezután tegyük el, szabadítsuk ki Dawnt, akitől megkapjuk a szörnnyé váláshoz szükséges amulettet. A nagyteremben egyébként rengeteg talapzatot lehet kiemelni, s mielőtt elmennénk legyen nálunk néhány ezüstlevél, aloe ág. Menjünk vissza a hegységbe, egy jégtáblán utazzunk a fokokig, rohanjunk ki a partra, fel a fokokon, irány a dzsungel, majd a templom, amit az álomkő nyit.

A HULINE TEMPLOM

A pap holttestét húzzuk a ravatalozóra és menjünk jobbra. Vegyük fel a mérget, az aloe levelet, s ha van még egy tartalék mérgünk, tegyük az itt lévő két tálba az aloét és a mérget, ha nincs, akkor a ravatalozónál lévő két tálba rakjuk őket. Előbbi esetben út nyílik lefelé, az alagsorba, utóbbiban a pap hullája tűnik el (a hulla eltüntetését mindenképp meg kell tenni). Ahol a mérget találtuk, ott továbbhaladva egy talapzatban a zöld kulcsra lelünk. Tegyük el (a dzsungelben, egy épületben lehet használni), majd menjünk a ravatalozóhoz, húzzuk el az északnyugati részen a függönyt és menjünk be. A nagyteremben, ha leguggolunk mindkét szobor előtt, egy klassz gyűrűt kapunk, amitől gyorsabbak leszünk. Menjünk az alagsorba, keressük meg a furulyát, a pap holttestét tegyük a darálóba, a maradványait toljuk a másik szerkezetbe, mire mögötte egy kis szobrot találunk. A földszinten menjünk a könyvtárba (onnan nyílik, ahol a mérget találtunk), nyomjuk meg a gombot a falon, keressük meg a ravatalozó melletti kis helyiséget, mely kinyílt. Tegyük a szobrot az üres helyre, mire kiemelkedik egy talapzat egy újabb zöld kővel. Keressük meg a földszint délnyugati részen a két aranyserpenyőt, amikbe a zöld köveket kell helyezni. Menjünk fel a csigalépcsőn a három térkapuig – mindhárom mögött egy-egy macskaszobor található, megszerzésük nem kunszt. A három szoborral menjünk előre a normál folyosón, helyezzük őket a talapzatokra, majd keljünk át a hídon. A liftre szörnyként álljunk rá, mire leereszkedünk, Belial egyik alakja vár. Mi-utal le- győztük helyezzük az álomkövet a talapzatba, s néhány perc gyönyörű animáció után az ősök eltűnt városába kerülünk.

AZ ŐSÖK VÁROSA

A déli rész szökőkutas termében fagyasszátok meg (jégcsákánnyal vagy jégíjjal) a kút feletti gömböt, törjétek szét, vegyétek fel a lehullott csontdarabot (ilyenekből már lehetett min. kettőt találni a játék alatt, összesen négyre lesz szükség, és növeli mannánk mennyiségét). Az északnyugati részen a "vizes szobában" két varázsgömböt kell beizzítani a jobb és bal oldalon, felvenni a csontdarabot, s rohanni kifelé, mert jön a víz. A ködarabra csak rá kell kattintani, kinyílik, innen nem messze kockákat kell tolni a terem megfelelő helyére. A 2. kockáról átugorhatunk a fal tetejére, a másik oldalához toljuk a 3. kockát. Menjünk tovább, vegyük el a csontdarabot, majd rohanjunk, mivel süllyed a plafon. A negyedik csontdarabhoz – szintén erre van – láthatatlan híd vezet. Mielőtt a négy toronyban ügyködnénk, menjünk a déli részen lévő szökőkúthoz, vágjunk vagy lőjünk valamelyik "hideg" fegyverünkkel a felette lévő gömbbe. A kút kiürad, s a város csatornájába víz kerül. A négy toronynál minden esetben toljuk a teleportba a ládát (miután kinyílik az ajtó), menjünk utána, húzzuk a ládát a lyukba, majd érintsük meg a sárga alakzatot.

Délnyugati torony: a négy csontdarabot kell behelyezni a talapzatokba, mire kinyílik az ajtó.

Délkeleti torony: nyissuk ki az összes ajtót, ami az univerzumig vezet! Ne felejtsük el, ha átmegyünk egyen, becsukódik utánunk. Ha minden ajtó nyitva áll, lobbantsuk be az "univerzumban" lévő olajat, mire a robbanás végighömpölyög az ajtókon. Vegyük fel az íjat.

Északnyugati torony: a mozgó falakon lavírozva keressük meg a jéggömböt, semmisítsük meg varázslattal vagy a firestormmal. A tűzgömböt semmisítsük meg egy "hideg" fegyverrel, a tégladarabot pedig bármivel.

Észak-keleti torony: érintsük meg a sárga alakzatot, mire víz folyik be a csatornából. Ültessünk el egy ezüstlevelet az üvegpiramis alá, érintsük meg a homokórát. Ha a torony minden része kiemelkedett, menjünk a város közepéhez, lépjünk be a toronyba, s öljük meg Belial alakját. A négy oszlop közé állva elnyerjük az ötödik szintű varázstudást és félistenné válunk. A keleti részen található a lejárat a Hive-barlangba. Menjünk tovább, vágjuk meg a medencében ülő sárkány nyakát egy varázsfegyverrel, mire megnyílik egy ajtó, a túlsó felén teleporttal.

Belial profilból

A VÉGSŐ ÖSSZECSAPÁS

A Hive barlang délnyugati részében találjuk a Szörnyanya egy részét. Vágjuk át az ereket, majd a belsejében forduljunk balra, vágjuk át a plazmát, majd kattintsunk a zöld nyavalyára. Gyorsan hátráljunk ki, mert egy nagy pók tűnik fel. Várjunk egy picit, jöjjünk vissza, és másszunk ki a lyukon. Baccata utolsó perceit láthatjuk, ahogy megöli Belial egyik alakját. Könyörögve kér, hogy szabadítsuk ki Dawnt, átadja Belial szarvát, majd összeesik. Belial szarva remek fegyver, vegyük kézbe, majd lépjünk be. Ússzuk ki a lefolyó rácsát, és dinó alakban menjünk tovább. Hatalmas zöld folyamba érkezünk, amely szüntelenül szívja az erőnket és mannánkat. Változzunk emberré, essünk le a bal oldalon a főfolyamba, és lőjük meg a három kapcsolót, mire elcsúszik a gát és kimászhatunk. Menjünk egyenesen, majd a kereszteződésekben tartsunk szigorúan jobbra, így sikeresen szárazra jutunk. Keressük meg az idéző termet, lőjünk egy-egy halálvarázst a koponyákba, mire egy démon jelenik meg. Öljük meg, tetemét húzzuk a szomszéd szobában lévő koponya alatti körbe. Dawn fogad, sok szerencsét kíván, s átadja az igazság nyakékét. A következő helyszínen találjuk a Szörnyanya méhét, ahová lőjünk egy 5. szintű alakváltó varázst. Az átkot kiadtuk magunkból, s Belial megszületik. Elrohan néhány démont hagyva maga mögött. Kaszaboljuk le őket, törjük be az ajtót, lőjük ki a lámpásokat energiatermének plafonjáról, menjünk tovább. Rövid Belial monológ, majd megidézi Scotiat, anyánk szellemét, amelyet az igazság nyakékével könnyedén szertefoszlatunk. Ugorjunk a túloldalra, keressük meg a jéggömböt, csapjunk rá a firestormmal (vagy varázslattal), keressük meg a tűzgömböt (csapjunk rá egy "hideg fegyverrel"), és keressük meg a lebegő téglát, csapjunk rá bármivel. Belial csodálkozva vár, s megidézi Draracletet, akit az igazság nyakékével mozlasjunk szét (vagy győzzük le). Törjük be az ajtót és csapjunk le Belialra: félistenként, kezünkben Belial szarvával hamar győzünk. Igazi Hollywoodi befejezés Draracle-val az ajtóban...

Koronczai Gáspár

lands of lore II

Kiadja: Virgin

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

P75, 16MB RAM, 4xCD, SB, egér

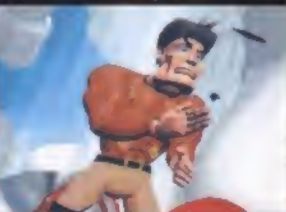
✓ A játék egyszerűen gyönyörű! • zseniális 3D-s megoldások
✗ Csak egy szereplő van • nem lehet tőle elaludni...

93%

No, már itt az elején kiderül, hogy mi vár ránk. Repülők, gengszterek, hatalmas robbanások és egy csinos pipi. Juhééé!



Ő Armstrong ügynök. Épp most küldött a másvilágra néhány ellenséges repülőt. A feje erősen emlékeztet Arnoldéra, nem?



A világtérkép elé állva tudjuk elkezdeni a játékot. Ne felejtsük el, hogy a sikeres küldetések után mindig jöjjünk vissza ide a HQ-ra állást menteni!



A játékban elég ötletesen van megoldva a lövöldözés. Húzzuk a ravaszt folyamatosan és nyomjuk azt az irányt, amerre tüzelni akarunk (akár átlósan is)



Igyekezzünk minden ládát szétlőni (a kicsiket is), mert minden energiára és extra cuccra szükségünk lesz.



Soha-soha ne álljuk két ellenfél közé! Lassan előre haladva lődözzük le őket.



Minden házba és kapualjba kukkantsunk be, mert helyenként érdekes dolgokat találhatunk. A "P" jelű csomag a fegyver energiáját növeli



A házakat úgy robbanthatjuk fel, ha leteszünk eléjük egy bombát (Shifttel választhatjuk ki, Ctrl-lal letesszük, D-vel robbantjuk).



Miután teljesítettük a feladatot, menjünk a jelzett helyekre és a zöld rakétával hívjuk a helikoptert.



Ez itt a főhadiszállás. Jobbra lehet állást tölteni és menteni (a rádiónál), balra pedig a térkép (a játék kezdése) és a lőtér található.



ÚJRA SZÓL A SZÁZLÖVETŰ!

Jó taktika, ha felváltva lődözünk állva és fekve, mert ilyenkor a gengszterek nehezebben tudják követni mozgásunkat. Ne szégyelljünk lehasalni!



AGENT ARMSTRONG

Néha elég nehéz a 3D miatt megtalálni a megfelelő ugrásirányt. Ennél a résznél például egész könnyű a vízben kikötni.



Már kezdtem azt hinni, hogy erre a szerencsétlen PC-re nem is tudnak más programot kiadni, csak C&C klónokat. Komolyan mondom vérlázító, hogy a fejlesztők képtelenek valami eredeti ötlettel előrukkolni. Éppen a "végső stádiumomban" jártam, amikor is a szerkesztőségbe megérkezett az Agent Armstrong (PSX-re is) – na, rá is vetettem magam nyomban! Végre egy mászkálós játék! És milyen a grafikája! Persze, az elvakult 3DFx-es szilikongyerekeknek talán pixelesnek tűnhet, de hát én nem vagyok az (és remélem nem vagyok egyedül). Szóval ez az Agent Armstrong egy bombajó játék, tökéletesen játszható, állati szép, elég nehéz is, meg más, mint a többi – éppen ezért más leírást gyártottam hozzá, mint amit megszokhattatok. Szerintem ezekből a jellegzetes képekből meg tudjátok állapítani, hogy érdemes-e belevágni a programba, vagy sem. Ja, ami a lényeg: a játék Win95 alá íródott, de ennek ellenére tökéletesen működik, nem lassú, nem akad – mondom, tök szuper.

Martin

agent armstrong | Kiadja: Virgin

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P100, 16MB RAM, 4xCD, SVGA,

✓ Végre valami újdonság
• szuper 3D
✗ A PSX verzió talán szebb

80%

INCUBATI

TIME IS RUNNIN

Stratégiai játék teljes három dimenzióban? Hát ezt is megértük... Akik a Battle Isle-sorozat immáron negyédik részét csak a neve miatt veszik meg, valószínűleg csalódni fognak – igaz, azt hiszem ez kellemes csalódás lesz. Az új epizód ugyanis szinte semmiben sem hasonlít az elődökre, leszámítva azt, hogy a történeti háttér a Battle Isle 3-hoz kapcsolódik és az akció továbbra is fordulónként zajlik. Nincsenek hatszögletű mezőkre osztott pályák, eltűntek a különböző típusú járművek – csupán zsoldos katonákat irányítunk, viszont mindezt egy abszolút profi, futurisztikus, Aliens-stílusú 3D világban. Fantasztikusan szépen kidolgozott óriási gyáregységeket járhatunk be, s a komor hangulatú terepen még a szörnyek is – akár a Quake-ben – három dimenzióban jelennek meg. Többféle kameranézet közül választhatunk, sőt, az akció közben még az ellenség szemével is láthatunk egy-két részletet – akárcsak egy jól megvágott akciófilmben.

Lássuk hogyan folytatódik a történet! Az emberiség sikeresen kolonizálta a Scayra nevű bolygót. Nemrégiben egy baleset folytán megszűnt az energiapajzs, ami eddig elkülönítette a telepeseket a bennszülött Scay'Ger nevű fajtól. Miután az első kapcsolat megtörtént, az idegeneket egy emberi vírus fertőzte meg, minekfolytán félelmetes, vérszomjas szörnyekké változtak. Az idegen támadás visszaverésére és az esetleges túlélők felkutatására a hadiflotta egy különleges csoportot küld a helyszínre. Ennek irányítása lesz a feladatunk.


A barna ruhás dokit mindenáron meg kell védelmeznünk

Noha manapság a Command&Conquer-féle real time stratégiai játékok élik virágkorukat, a Blue Byte mégis egy fordulónként zajló program fejlesztése mellett döntött. A nagy múlttal rendelkező német cég ezt pontosan azért tette, mert szerintük a valós idejű csatákban túl sok a véletlen tényező, magyarán miután hadba küldünk egy csapatot, már nincs beleszólásunk a küzdelembe. Ezzel szemben az Incubationben semmi nem múlik a szerencsén: minden csakis attól függ, hogy adott helyzetben helyes vagy helytelen parancsokat osztogatunk. Véletlennek legfeljebb csak azt lehet nevezni, ha mondjuk egy újonccal igen nagy távolságból sikerül eltalálnunk egy szörnyet.


Az idegen körül van fogva – most már nem menekülhet a lángszóró elől

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Csapatunk minden egyes tagjának meghatározott számú mozgáspontja van. Minden egyes lépés, lövés vagy bármely más cselekvés bizonyos mennyiségű mozgáspontot vesz igénybe. Ha ezeket elhasználtuk, akkor kell a Next Player gombot választanunk, amivel átadjuk az irányítást az ellenségnek. A feladat többnyire csak a továbbvezető út vagy a kijárat elérése, de néhol bizonyos dolgokat/személyeket is fel kell kutatnunk. Az akciójátékoktól eltérően itt nem az a lényeg, hogy minden idegent kinyírjunk – hiszen voltaképpen ők is csak áldozatok – hanem kizárólag az, hogy épségben vezessük át embereinket a veszélyeken. Ugyan kevésbé tehetséges játékosok egy-két fős veszteséget bekalkulálhatnak, hiszen csak a csapat vezetőjének és (ha van) a védelmezett személynek kell életben maradnia, de a pályák úgy lettek megtervezve, hogy a jó stratégák veszteség nélkül is végezhetnek. Ha elég talpraesettek vagyunk, sosem lesz szükségünk zöldfülű újoncokra, katonáink egyre harcedzettebbek lesznek. Embereink tudási szintje az ún. skill pontok begyűjtésével nő – ilyeneket akkor kapnak, ha harcba elegyednek, és természetesen győztesen kerülnek ki abból. Ez alapján mondjuk kézenfekvő lenne az a megoldás, hogy az embereinket egy nyílás mellé odaállítva halomra lőjük az egymás után előbukkanó idegeneket, csakhogy – egy jó stratégiai játékhoz méltóan – ennek határt szab a korlátozott számú lőszer. Ráadásul minél kezdőbbek a katonáink, annál gyengébb a fegyverük (ami például beragadhat egy kiadós vérfürdő kellős közepén), ezért mondtam, hogy érdemes vigyázni a társainkra. Újoncokat legfeljebb ágyútöltelékének, "hátvédeknek" érdemes beállítani. A tapasztalati pontokon kívül hőseinkkel felszerelési pontokat, ún. equipment pontokat is kell majd gyűjteni; ezekhez a ládákból juthatunk, s a küldetések közben fejleszthetjük belőlük a felszerelésünket.

Bratt tizedes szerepét a Start Campaign opcióra kattintva vehetjük át, de mielőtt ezt megtennénk, nézzük át röviden, milyen lehetőségek vannak még. A Network Gamemel hálózati játékot kezdhetünk IPX-en vagy Interneten keresztül maximum négy játékos részvételével. Mintogy a játék fordulónként zajlik, a többjátékos mód egyazon gépen is bekapcsolható: az Instant Actionnel azonnali menetbe foghatunk egy tetszőlegesen kiválasztott helyszínen, ahol több (maximum négy) játékos nevét beírva automatikusan multiplayer módban indul a játék. Érdekesség a PBM-mód (ezt külön kell bekapcsolni), amivel "levelezve" lehet játszani (ha például ritkán találkoznak a gép mellett a játékosok). Ilyenkor kezdésnél kódszót kér a játék, nehogy később illetéktelen személyek kontárkodjanak bele az állásba. A főmenü Load Game pontjával a korábbi állásainkat tölthetjük vissza, a Load PBM Gamemel pedig az imént említett levelezős játékot folytathatjuk.

KATONÁINK ÉS FELSZERELÉSÜK

Ha az egy játékos hadművelet megkezdése mellett döntünk, egy rövid közjáték következik, ahol megismerhetjük hőseinket, és a bolygóról érkezett legújabb híreket. (Ilyen jeleneteket majd a főbb fejezetek után is láthatunk.) Ezután Scay-Hallwa városának a térképét láthatjuk, ami nem is annyira térkép, mint inkább egy látkép, amelyen a jobb gombot lenyomva körbejárhatjuk a várost. Rajta kis karikák jelzik azokat a helyeket, ahova beléphetünk (Enter Location). Ahol két emberi alakot látunk, ott eligazítást kaphatunk; ahol egy pisztoly jelenik meg, ott a felszerelésünket állíthatjuk össze; végül a lövöldöző alaknál nekiláthatunk egy küldetésnek. Alul, a Savevel menthetjük el az állásainkat.

A küldetések után elsétálhatunk újabb cuccokat vételezni, igaz, erre nem mindig nyílik lehetőség. Ha azonban tehetjük, menjünk csak el! Így


3Dfx kártyával mindjárt más a látvány



először a Unit menübe jutunk, ahol a Recruit Unit-tal újoncokat toborozhatunk, a már meglévő katonáinkra kattintva pedig átnézhetjük a felszereléseiket. Egy-egy katonának csak a képességeinek megfelelő fegyverek adhatók, tehát kezdetben csak egy könnyű pisztoly. Ha az katona már szerzett néhány tapasztalati pontot, vehetünk neki jobb fegyvert – persze csak akkor, ha van rá pénzünk, azaz equipment pontunk. A legegyszerűbb, ha rámegyünk a Weapon Select képernyőre: itt láthatók, melyek azok a fegyverek, amiket a katonánk már képes használni. Amennyiben ilyent választottunk, megjelenik a Buy Item ikon amivel a vásárlást nyélbe üthetjük. A fegyvereken kívül a Select Equipment ponttal az imént leírt metódussal más felszerelési tárgyak is megvásárolhatók: ilyen például a robbanóanyag az idegenek járatainak berobbantásához; a pajzsok, amikkel védettebbek lehetünk; az elsősegélycsomagok, amikkel gyógyíthatjuk magunkat; vagy a doppingszerek, amikkel a mozgáspontjainkat növelhetjük. A két leghasznosabb dolog a jetpack (falakon is átrepülhetünk) és a zászló (segítségével az adott katonánk irányíthatja a többieket). Ez utóbbi annyit tesz, hogy három egységnyire körülötte a többiek például jobban fognak célozni. A katonáinkat dicséretben is részesíthetjük (Commend Unit), kivéve az újoncokat. A dicséret nemcsak presztízskérdés, mivel az elismerés plusz skill ponttal is jár.


Minél nagyobb a fegyver, annál nagyobb a tűzijáték

A JÁT[illegible]

A küldetéseket mindig a katonáink kis fényes karikákra történő lerakásával kezdjük. Ha ezzel megvagyunk, kattintsunk rá jobbra a forduló befejezése (Next Player) gombra. Embereinket kattintással választjuk ki, ezután a mellettük megjelenő kis karikák mutatják, meddig sétálhatnak el az adott fordulón belül, a karikákban levő számok a még meglevő mozgáspontokat jelzik. Ha ellenséget látunk lőtávolságban, simán rákattintva nyithatunk tüzet. Az akciót a továbbiakban tetszőleges nézőpontból szemlélhetjük, a négy nézet ikonja a jobb szélen található. A nézeteket a jobb egérgombot nyomva tartva lehet scrollozni, kettőt kattintva a jobb gombon pedig forgathatjuk a User nézetet. (Ezt megtehetjük a kurzorgombokkal is.) A nézet ikonok alatt a következő játékosra való ugrás, majd a következő ellenségre való ugrás található, valamint a nagyító ikon, amivel információt kérhetünk a terepen látható ellenfelekről. A bal szélen néhány könnyítő opció helyezkedik el, amelyek közül nem is egy csak a könnyű nehézségi szinten lesz aktív. Sorban felülről a következők választhatók: az aktuális pozíció megjegyzése, az eltárolt pozíció visszahívása, állásmentés játék közben, állástöltés, rövid tájékoztató a küldetés céljáról, az utolsó forduló visszaállítása, végül a legutóbbi misszió újrakezdése. Van még egy piros ikon is, ezzel feladhatjuk a menetet. Ha legalulra visszük a mutatót, a játék környezeti paraméterein állíthatunk, de a nehézségi fokozatot (difficulty) csak a térképen módosíthatjuk.

Térjünk rá a kontrollpanelre! Balra láthatjuk emberünk tulajdonságait, mellette pedig a fegyverére vonatkozó információkat, azaz: hány pontba kerül egy lövés, mekkora sérülést okoz, és mennyi lőszer van még. A fegyver mellett a figura még meglévő mozgáspontjai láthatók, utána pedig az egyéb eszközök kaptak helyet. Tölténytáskát különösen érdemes vásárolni, mert azzal kétszer annyi lőszerünk lesz. Ezek után jönnek a cselekvés ikonok, majd a radar, amin az égtájak irányát és az ellenség mozgását is nyomon követhetjük.

ÉRTÉKELÉS

Csak a szóló játékban több mint 30 küldetés vár ránk, melyek során 11 teljesen különböző idegen faj harcmodorát kell kitapasztalnunk. A Gore'Ther például csak a hátán sérülékeny, míg a tüzet köpködő, kagylóra hasonlító Cy'Coo csupán akkor sebezhető, amikor kinyílik – vagyis csak védekezéssel lehet elpusztítani. A pók formájú Dec'Ther életveszélyes mindenkire: maró hatású váladékával kamikaze módon támad, mert környezetén kívül önmagát is lespricceli. Ha másképp nem megy, ellenfeleinket ki kell cseleznünk: ilyen trükk például az, amikor rácsalogatjuk őket egy meggyengült pallóra, amely a több ellenfél súlya alatt annak rendje s módja szerint azonnal leszakad. Mint ahogy már említettem, az egész akció gyönyörű 3D-ben zajlik, olyan részletességgel kidolgozott terepen, hogy egy közepes Pentium már épp hogy csak tűrhető sebességgel képes megjeleníteni az SVGA grafikát. Még szerencse, hogy ezt az apróságot egy 3Dfx kártyával át lehet hidalni. A zenék kész műremekek, talán nem is csoda, hogy a játékhoz külön egy bónusz CD-n is mellékelték az audio trackeket.

V.Z.


Szépen összegyűltünk, de mindjárt megritkítom az ellenfél csapatát

A CSELEKVÉS IKONOK:

Pajzs: védekező állásba helyezkedhetünk, magyarul az ellenség fordulójában katonánk automatikusan tüzet nyit a közelében támadó ellenfelekre. – 2 mozgáspont

Kereszt: gyógyíthatjuk magunkat vagy a mellettünk állót (ha van nálunk elsősegély csomag). – 1 mozgáspont

Fegyver: ha olyan fegyverünk van, ami két üzemmódban is működik, ezzel válthatunk köztük (például a lángszóróval nem csak egy-egy lényt, hanem kisebb területeket is lángba boríthatunk).

Pirula: ezzel szedhetjük be a doppingszereket, amelyek hatása egy fordulóig tart.

Nyíl: valamennyi mozgáspont felhasználásával a karakter kipiheni a fáradalmait – hasznos lehet például akkor, amikor emberünk pánikba esik.

Kéz: csak akkor aktív, ha katonánk valamilyen használható/mozgatható dologgal szemben áll. Ezzel kell a ládákat és az ajtókat kinyitni, a kapcsolókat működtetni, vagy a hordókat tologatni. – 1 mozgáspont

incubation — Kiadja: Blue Byte

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P90, 16MB RAM, SVGA, 2xCD, WIN95

✓ Csodálatosan és egyszerűen megszerkesztett pályák
✗ 3Dfx kártya nélkül kicsit lassú

94%

DARK FO
JEDI K
QUAKE WARS ÚJRA

Amikor a CoVboy azt mondta, hogy írjam meg a Jedi Knight-cikket még nem gondoltam, mekkora terhet veszek a nyakamba. A Dark Forces annak idején nagyon a szívembe lopta magát, és sokak véleményével ellentétben teljes egészében meg voltam vele elégedve. Tetszik az egész Star Wars-világ, ismerem is vala-


Már megint itt van az a Greedo gyerek, akit egyszer már megöltek

mennyire, így bizakodva vártam a játékot. Amikor megjött és játszogattam vele egy kicsit már tudtam, hogy bajban leszek a cikkel. Mert ez a játék nem igazán jó.

A NÉV ISMÉT ELADJA A PROGRAMOT

Szerintem aki megveszi ezt a játékot, az elsősorban a neve miatt veszi meg, mert talán alig van olyan hímnemű (még a nőneműek között sem sok) egyed, aki


Szerintetek ezek a figurák jól néznek ki?

ne látta volna többször is a trilógia epizódjait és egy Star Wars-játék ugyebár csak jó lehet. De ez nem annyira jó. Ott kezdődnek a problémák, hogy a Jedi Knight tipikusan olyan játék, amelyet a kedves programozók a jelenleg létező LEGJOBB gépkonfigurációra írtak, csak és kizárólag csúcsgépeken lehet teljes pompájában élvezni és tudomásom szerint ilyen gépe még nincs mindenkinek. Hiszitek vagy nem, 3D-s gyorsító kártya nélkül úgy néz a JK, mint egy rakás ****. Sötét, végtelenül pixeles, kellemetlen grafika, idegesítő mozgás, vadállat ellenfelek és ráadásul állati nehéz. Annak idején a Dark Forcesben a fegyverek és a figuránk keze például elég jól ki volt dolgozva. Itt valahogy nem tetszik. Aztán ott a sebesség. Hát P120 alatt (de az a minimum!) ne is várja senki, hogy jót fog játszani és a 32 MB RAM is édeskevés. Ne haragudjon a világ, de ne szaladjon már el a ló ennyire a tisztelt programozó urakkal – ne maguknak írjanak játékot, hanem az átlagembereknek. Most majd az lesz, hogy minden hónapban kell venni egy procit minden új játékhoz? Többen észrevették már rajtam kívül is, hogy ezek a megalomániás játékkészítők rövidesen megölik a PC-t (kár érte). Egyébként meg a belem kifordul egyes újságíróktól (nem találtam jobb szót azokra a "kollégáimra", akik minden hónapban kapnak egy oldalt valamelyik nívós számtech. magazinban és azt arra használják, hogy rommá fényezzék magukat: "Behajítottam egy új protyót a masinámba, 4x83MHz-en pötyögött, nem is rossz a ketyere". De felvitte az Isten a dolgát egyeseknek!) Komolyan mondom, még a Hexen II-is ezerszer jobban néz ki (még 3DFx nélkül is), mint a JK, pedig az aztán nem egy top játék. Azt vajon miért tudták úgy megrajzolni, ahogy? A Turok miért lett olyan szép? A Quake 2-t hogyan sikerült olyanra megcsinálni, hogy az ember hátán feláll a szőr a gyönyörűségtől (már a demo alapján is)?




Miért nem maradtál Jabbanál?


Ennek az AT-ST-nek elég meggyőzőek a méretei

"JEDI VAGY NEM JEDI? - EZ ITT A KÉRDÉS"

Vissza a játékhoz. Szóval ez ugye a második rész. Kár, hogy valaki azt hitte, ő is tud olyan sztorit kitalálni, mint George Lucas. De nem tudott, ezért ez az egész baromság, hogy az első részben még egyszerű zsoldosként funkcio-



náló hősből hirtelen Jedi lesz – ez enyhén szólva nevetséges. A fiúcskáról kiderül, hogy édesapja az "örök Jedi-vadászmezők" titkának tudója (vajon hol volt ez a pali a Csillagok Háborúja idején?). Nem is beszélve a hét főellenségről, akik állítólag sötét Jedik – van köztük egy-két olyan figura, akik maximum a Mos Eisley-i kocsmában lehetnének törzsvendégek, nem Jedik. A következő részben már úgy fogják árulni a Jedi-igazolványt, mint a buszjegyeket? Vagy Darth Vader tablettákat osztogatnak majd a Jedi-mesterek? Röhej.

No akkor az újdonságokról. Bizonyos számú teljesített pálya után emberünk szert tesz egy-egy Jedi-csillagra. Ezeket a csillagokat Jedi-képességekre válthatjuk be, melyekből négyféle van: az egyikkel magasabbat tudunk ugrani, a másodikkal gyorsabban futni, a harmadikkal "elszippanthatjuk" ellenfeleink fegyverét, a negyedik pedig a speciális Jedi látás. Ez elég jópofa ötlet, hiszen igazodik a filmhez. A játék egyik sarkalatos pontján szembekerülünk egy altest nélküli Dark Jedivel. Őt kétféleképpen is le tudjuk győzni: vagy vadállat módjára üldözzük a hajójáig, és ott végzünk vele, vagy mindig egy kicsit megvagdossuk és visszacsaljuk őt a mi területünkre. Az első variáció után a sötét oldal lovagjai leszünk (Dark Jedi), a második, elegánsabb megoldással a jó oldalt választjuk. Ettől kezdve a megfelelő oldal Jedi-erejét használhatjuk, ami további négy féle különleges képességet jelent. Állítólag egy jó Jedi sokkal gyengébb, mint egy sötét, szóval bátran legyünk rosszak! Aztán elég érdekes az is, hogy a különböző pályákon alig van néhány féle ellenfél. A Dark Forcesban legalább birodalmi területen jártunk, ezért leginkább csak a gárdistákat kellett irtani, meg egy-két tisztet. Ha a JK-ban bevállalták azt, hogy egy városba teszik a történetet, akkor illett volna legalább 9-10 különféle élőlényt rajzolni (azt a szegény Greedot már rég lelötte Han Solo az első részben, hagyni kéne békében nyugodni. vagy legalább más maskarát adtak volna szegényre, mintha azok a szerencsétlen zöld lények csak egyfajta ruhában tudnának létezni). Szerintem ronda dolog egy valamikor tökéletesen kitalált világról úgy lehúzni újabb bőröket, hogy semmi érdemlegeset sem tesz hozzá az ember. Egyébiránt csak azért merek ennyire negatívan nyilatkozni a játékról, mert a cikk megírása előtt megkérdeztem 5 ember véleményét és mindenki nagyjából ugyanazt mondta: 1-a program nem jó (ami szép benne, az a Star Wars világ miatt szép), 2-csak azért játszottak vele, mert szerették a filmet. Persze-persze, egy bika gépen jól néz ki a grafika, de ettől a játék még nem jó. Egy kicsit erőltetettnek érzem ezt az egész Jedi Knight-kérdést. Többet vártam, csalódtam. Van mondjuk ennél sokkal rosszabb játék is, de azért mégis... Nem beszélve arról, hogy a főellenséget, Jerecet nem lehet megölni (legalábbis állati nehéz), mert mindig begyógyítja magát. Akkor ő most Dark Jedi, vagy nem? Ellentmondás, ellentmondás hátán. Mindenesetre nem húzom le az értékelőben a programot, mert azért annyira nem rossz – de csak óvatosan! Összességében azt ajánlom, hogy csak az vegye meg a Jedi Knightot, akinek bőven van rá pénze. Mert elég rossz érzés lehet hazavinni valamit, ami kibontva és feltelepítve már nem olyan rózsás, mint azt elvárnánk tőle.

Végezetül kitérnék a játék egy olyan részére, amit többen is problémásnak ítéltek: szóval az egyik pályán be kell jutnunk Jerec bázisára. DE itt van két bizonyos ajtó, ami nem nyílik ki az Istennek sem. Nos, az a megoldás, hogy csaljunk egy lépegetőt az ajtóhoz, másszunk fel kinyíló ajtó tetejére és másszunk be a szervizcsatornába (körülbelül így kell, de ennél ezért jóval bonyolultabb a dolog a gyakorlatban). Van itt pár kód is, hátha tudjátok használni (a kódokat a "T" gomb megnyomása után Return-nel tudjuk kiadni): JEDIWANNABE, RED5, RACOONKING (dual Jedi format), IAMYODA (jó Jedi), SITHLORD (Dark Jedi).

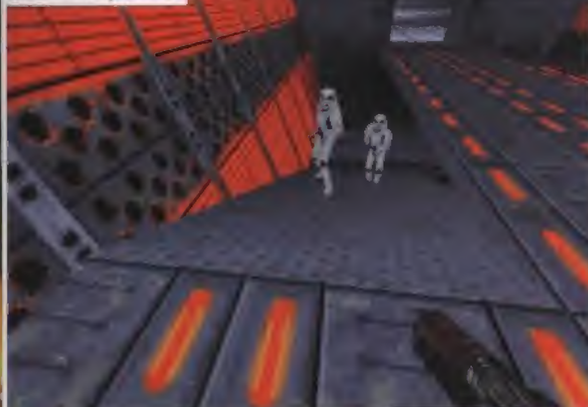
A leírás elkészítéséhez ALEX járult hozzá (hardware rovat azért továbbra sem lesz).

MARTIN

[FO]RCES II [K]NIGHT


Az Erő nagyon velem van


Jedi Jedi ellen – hol tart a világ?


A rohamgárdisták nem ismertek fel, talán azért olyan tétovák



jedi knight — Kiadja: Lucasarts

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE BONA	

P90, 16MB RAM, 2xCD, WIN95

✓ Jó, mert Star Wars • A zenékkel nincs baj

✗ Sokkal többet vártunk • gázos a grafika

77%

PANZER GENERAL

ROMMEL APÓ VISSZATÉR

Harsanjatok, harsonák!
Dalnokok, írjatok dalokat! –
mert íme, itt jő e tünemény,
mely boldoggá tészi
a generalokat...

Khm. Bocsánat az ortodoxtól enyhén eltérő librettómért, de nem tudom kontrollálni a bensőmben dúló érzelmi viharokat, hogy kedvenc játékom folytatásáról én kerekíthetek egy csinos kis ismertetőt. (Minő véletlen...) Három év után ugyanis itt masíroznak a célegyenesben a Stratégiák Stratégiájának, Minden Idők Legjobb Háborús Játékának édes gyermeke – és ettől kénytelen vagyok ódákra fakadni (ha valamely irodalomkritikus szerint ez egy lírai mű, akkor elnézést, "nem óda, Buda!") Pillanatnyilag ugyan még nem mosolyog a boltok polcain, de egy tesztpéldány már itt köröz a meghajtóban, és az már bőven elég ahhoz, hogy kivesézzük a hébit. A szokásos hely- és hőhiány miatt elsősorban az újdonságokra fogok koncentrálni, hejhó! (Ha valaki egyébként azt meri állítani, hogy nem ismeri a Panzert, azt személyes sértésnek veszem, és sikoltva kimenekülök a pusztába!)

Az introban néhány híres háborús filmfelvételből, illetve fotóból összetákolt turmixot szemlélhetünk, amelyekhez egyébként egy-egy sikeres hadművelet befejezése után is szerencsénk lesz. Az indításról annyit, hogy a szokásos egy játékos és a páros PBEM-játék mellett most már nyomhatjuk a harcot helyi hálózaton illetve Interneten keresztül is, egyébként campaignt indítunk vagy egy scenariót.


Nem tetszettek a helyi viszonyok a budapesti hadműveletnél, szóval úgy döntöttem, kicsit átírom őket

CAMPAIGN ÉS SCENARIÓK

Ha jól számolom, scenarióból úgy 40 darab lehet, a II. világháború európai hadszínteréről. Mivel a legnagyobb csatákat (franciaországi hadjárat, Sztálingrád, Kurszk, satöbbi) az első részben már kilőtték, az újdonság varázsa okán most azt a módszert választották, hogy a nagy csaták egy-egy részhadműveletét dolgozták fel (pl. a '40-es franciaországi hadjáratból a sedani áttörést és a dunkerque-i bekerítő hadmozdulatot, a sztálingrádi csatából a Téli Vihar nevű német felmentési kísérletet, és így tovább). Természetesen most is megtalálhatók a fiktív, azaz a "mi lett volna, ha?"-típusú scenariók, amelyekkel szobánk kényelmes melegében újraírhatjuk a történelmet: partraszállhatunk a németekkel Nagy-Britanniában (Windsor, vagy szovjetek térdre kényszerítése után Windsor 1943), Máltán, vagy akár az Egyesült Államokban (Savannah, majd Oak Ridge). A kedvencem mondjuk az, amikor német-jenki-brit keresztes hadjárat indul a bolsevizmus ellen...

Üde fejlemény a PG-hez képest, hogy campaignből már nemcsak egyet indíthatunk egy oldalról, hanem rögtön ötöt, úgymint:

- Blitzkrieg, azaz német támadó hadműveletek a spanyol polgárháborútól kezdődően;
- a Birodalom védelme, a sztálingrádi csatától kezdődően (német);
- hadjárat Nyugaton (jenki), a '43-as olaszországi partraszállástól kezdve;
- hadjárat Nyugaton (brit), a '43-as olaszországi partraszállástól kezdve;
- hadjárat Berlinig (ruszki), Sztálingrádtól.

Az egyes hadjáratokban a scenariók bizonyos logikai sorrend alapján követik egymást, amelynek alapja a hadművelet sikeressége. A hadművelet sikere azon alapul, hogy mennyi időn (azaz hány körön belül) érjük el a stratégiai célt, azaz a kulcspozíciók elfoglalását (a stratégiai térképen és a játéktérben egyaránt arany keretek mutatják őket – mivel témaként rendszerint csak egyet rendelkezünk, lehetőleg azt ne veszítsük el, mert tábornoki karrierünk szolgálati viszonyunk, nemkülönben földi porbilvelyünk felfüggesztésével dicstelen véget ér). Szóval adott hadműveletben csakis az idő számít, a veszteségek csak a hadművelet egészére lesznek hatással. Időrendben kapjuk a scenariókat, ha az adott helyen sima, illetve Brilliant Victory a végeredmény (utóbbi esetben viszont jóval több a bónuszként zsebretett presztízs, ami szintén nem utolsó szempont, lévén abból vásárolunk/fejlesztünk csapatokat); Tactical Victory esetén egy logikai elágazás következik, s kapedig az sem megy, akkor pedig a szokásos hadbírósági herceburca. Egy-két Tactical Victoryval is elérhető a lehetséges végkifejlet – az egy más kérdés, hogy ott viszont lesz némi kellemetlenség. Példa:

Egy szép kis Blitzkrieg tökéletes kivitelben például a következő sorrendet követi: Madrid (spanyol, 37) - Ciechanow (lengyel, 39) - Suomussalmi (finn, 39) - Lillehammer (norvég, 40) - Sedan (francia, 40) - Race to Dunkirk (francia, 40) - Windsor (brit, 40) - Kishinev (ruszki, 41) - Volokalamsk (ruszki, 41) - (Novgorod (ruszki, 41, de csak akkor, ha az előbbi Brilliant volt)) - Klin (ruszki, 41) - Savannah (jenki, 45) - Oak Ridge (jenki, 45). Na most ez így rajtam kívül maximum Clausewitznek sikerül elsőre – meg azoknak, akik felfedezik, hogy Rundstedtékkel és Pattonékkal szemben ők rendelkeznek a Save opció nyújtotta kényelmes lehetőségekkel. Szóval ebben a hadjáratban az első három scenario fix, viszont ha a norvég versenyfutásnak taktikai győzelem a vége, akkor nem Sedan jön, hanem a thermopülai-szoros spártai viszonyai között kell gyapálnunk a briteket. Ha az oroszokat szépen leverjük, akkor még egy Windsor'43-mal bevehetjük a brit szigeteket és partra szállhatunk Savannah-ban – a malőr engem az utolsó pályán ért, ahol egyszerűen túl kevés volt a presztízs ahhoz, hogy a legmodernebb jenki cuccokhoz hasonló minőségűre fejlesszem a csapataimat.


Füstbe ment terv: dicső Párducaim az utolsó amerikai egységet tapossák le Oak Ridge-nél

Campaignekkel kapcsolatban van egy kis problémám: jó, hogy a játék filozófiájából adódóan kizárólag támadó jellegű hadműveleteket választottak ki feldolgozásra, de azért egy kicsit bunkóság, hogy nyerni mindenképpen kötelező akkor is, ha a játékos tulajdonképpen elméletileg védelemben van – különben a karriernek a Berlinbe rendeléssel vége szakad.


Hadaim még csak most indulnak meg Windsor elfoglalására, de a Stukák már fegyelmezik a városokban meghúzódó gaz ellent

KEZELÉS

Ha a tetemes mennyiségű kezelőkön látták felnevelt első ijedtségen túlestél, már a Panzerben sem volt különösebben bonyolult a kezelés – a folytatásban pedig még ezt is tovább egyszerűsítették, ama egyszerű módszerrel, hogy kihagytak néhány kényelmi funkciót. Nem lehet kikapcsolni például az időjárási tényezőt (ami azért nem szép, mert a légifölényemre mindig hákliś voltam), az utánpótlást (hogy mindig a legrosszabb pillanatban fogyjon el a benya vagy a lőszer), vagy a Fog-of-Wart (vagyis csak az egységeink látótávolságában levő ellenséges csapatokat látjuk, ami azért roppant kellemetlen meglepetéseket tartogat azoknak a generálisoknak, akik túl vakmerően mozgatják csapataikat). Egyébiránt a többi menü – ha nem is tartalmát, de funkcióját tekintve – hasonló az első részhez, eltekintve az alábbi három apróságtól:

– teljes képernyőn is lehet játszani, ikonok és infók nélkül;

a Replay billentyűvel vissza lehet játszani az aktuális körben eddig megtett lépéseket, ami egy játékállás betöltésénél hasznos lehet;

– a Deploy-menü (csapatok elhelyezése a kiinduló


Páncélosból sosem lehet elég

ZER ERAL II

pozícióba) minden kör elején bejön, ha van tartalékban csapatunk.
Minden összevetve: a már eleve kiváló irányítási rendszer még sokkal praktikusabb és kényelmesebb lett, két nüansztól eltekintve: egyrészt Embarknál (tengeri- vagy légi deszant) állandóan külön be kell hívni az egység menüjét (pedig még egyértelmű, hogy a Tigriseket nem csónakázni vittem Georgiába, hanem partra akarjok szállni velük); másrészt a légi és földi egységek között mindig válogatni kell, még akkor is, ha egy saját repülőgépünk egy ellenséges földi egység fölött lébecol. (Azt persze ismét illik megjegyezni, hogy tesztpéldányról készült az ismertető, nem a végleges-ről – lehet, hogy abban már kiküszöbölték ezeket az apró kényelmetlenségeket.)

CSAPATOK

Itt van a legtöbb újítás, bár nál'istenek nem a kor- és valósághűség-ben, mert az egyes típusok rajza teljesen megegyezik a scenario idején rendszerben állókkal (az új típusokról most is minden scenario elején külön tájékoztatást kapunk). Ez alól csak egyetlen kivétel van: brilliáns győzelmek után a program néha bónuszként megajándékoz bennünket egy-egy kísérleti prototípussal, amely ráadásul ingyen kerül dicső hadseregünkbe.

Kissé kétes értékű az a látványelem, hogy a csapat mindig arra fordul, amerre utoljára haladt vagy támadott – néha a hasonló egyenruhák miatt így nem egészen egyértelmű, hogy ki kivel van, legfeljebb a létszám kijelzőjének színe ad támpontot.
Csapatokat a stratégiai pontok és városok elfoglalásáért, illetve az ellenséges egységek megsemmisítéséért járó presztízsből vásárolhatunk. Hadjáratnál fontos újdonság, hogy az elődöktől eltérően itt nem véges a core egységek (amiket viszünk magunkkal tovább) száma, tehát amit menet közben vásároltunk a Requisitionnal, az mindaddig meg is marad, amíg nyakon nem durrantják őket valahol. Épp ezért a leharcolt egységeket presztízshiány esetén inkább lehetőség szerint pihentessük, mert a következő scenariora úgyis feltöltik őket maximális létszámra. A presztízs egyébként is kissé neuralgikus pontja a játéknak: elsősorban minőségi-, és nem a mennyiségi fejlesztést célszerű szem előtt tartani, továbbá – az elődöktől eltérően – érdemes tartalékolni belőle, különös tekintettel az utolsó scenariokban szükséges upgrade-ekre.
A megvásárolt csapatokat a Deploy-menüből pakolhatjuk le, de hagyhatunk tartalékban is. Logikus, bár kissé kellemetlen újdonság, hogy a menet közben vásárolt egységeket csakis a bázisaink mellett lehet letenni (repülőgépeknél nem, azokat lehet elfoglaltra is).
A PG-ben kedvenc szórakozásaim közé tartozott, hogy ha időm és presztízsem engedte, akkor a tapasztaltabb egységeimnek feltöltöttem a létszámát (minden 100 tapasztalati pont után plusz eggyel lehetett). Erre most csak a játék elején van mód (Overstrength Unit), menet közben nem. Sajna ugyanez vonatkozik az Upgrade-re is (egység átszerelése kategóriáján belül egy korszerűbb típusra). Utóbbira nem árt odafigyelni, mert a PG2-ben már kevésbé működik a "sok kicsi diszmét győz"-effektus.
A csapatok jellemzői (jobb click) tulajdonképpen megegyeznek az elődökkel. Felül az egység képe és megnevezése (a vonások jelzik 100 pontonként a tapasztalatot, keményebb harcok résztvevőinek van egy parancsnoka is, amit egy arc mutat); üzemanyag (légi egységeknél nincs, bár lehet, hogy a véglegesben már lesz), nemzetiség, lőszer; látótávolság, hatékonyság, felderítés, létszám; támadási hatékonyság páncélos, gyalogos, légi és tengerészeti célpontok ellen; védekezés értékek. Ezekben változás csak a lőtávolságban van: a légvédelmi- és tábori tüzérségnek növekedett a hatótávolsága (0-2 és 3-5), továbbá a méretesebb kaliberű ágyúkkal felszerelt tankok már két pozícióra is tüzelhetnek.
Ugyancsak az infoablakban kaptak helyet az egységek parancsikonjai is (deszant, szállítás satöbbi). A PG-ben az átnevezést nem erőltettem különösebben, mert alapvetően lusta vagyok – most nem árt használni, hogy a standard csapatainkat meg tudjuk különböztetni a csak az aktuális scenarióban szereplő kiegészítőktől (előbbiek kapják a személyi utánpótlást a drága presztízsből, utóbbiak meg mennek a húsdarálóba). Logikus újítás, hogy a lőszerutánpótlás most már nem számít lépésnek, csak mozgási fázisnak, tehát lőszerfelvétel után még durranthatunk egyet.
A támadható célpontokat most is a célkereszt jelzi, de most már egy rendszerint pontos előrejelzést is ad a várható veszteségekről. Két, a Stalingradból lopott újítás is bekerült a támadások közé:
Surprise: Lesvetés, a már fentebb említett Fog of War miatt. Ha egy egység mozgás közben olyan ellenséges csapatba szalad, amiről indulás-kor nem tudhatott, akkor az erőarányoktól függetlenül aránytalanul nagy veszteségeket szenved, vagy akár el is hullik – nagyon fontos tehát a légi felderítés. Rendkívül érdekes módon a számítógép csapatai szinte soha nem csinálnak ilyen szabárt...
Overrun: Ez a páncélosok jó szokása, midőn letapossák a célbavett egység összes megmaradt tagját (nyilván ez csak leharcolt egységeknél következhet be). Külön kellemesség, hogy nem számít tüzelési fázisnak (még lőhetünk), valamint folytathatjuk a mozgási fázist is, tehát ezzel a módszerrel egy páncélos akár 3-4 csapatot is likvidálhat egy körben.
A csapatok kapcsán egy negatív élményem is ide kívánkozik: a PG-ben jól működött a leharcolós módszer, azaz egy erősebb ellenfelet több oldalról, többször megtámadva előbb-utóbb csak elfogyott lőszere – és akkor a következő 1-2 gyalogos támadásban is csak visszaadta lelkét a Teremtőjének. Ez most nem igazán klappol, mert néha 4-5 körön keresztül is pábolhat 3-4 gyalogosom egy lőszer nélküli T-34-est, csak nem akarja elvinni az ördög.

HALLELUJA!

A konzekvencia egy mondatban összefoglalva: egy már amúgy is tökéletes program sokkal modernebb lett. A grafika gyönyörű, és a valójában 2D kivitel kiválóan érzékelteti a harmadik dimenziót is – bár mondjuk visszapakolhatták volna az első rész kis harci animációit. A zene jellegében szintén emlékeztet az elődre, amit sokszor 15-20 órán keresztül is képes voltam hallgatni (anyám szerint ettől nőttek ki a szabanövényeim). Most rándulni a stílusa aszerint változik, hogy melyik felet irányítjuk: az oroszoknál csasztuskák recsegnek a hangszóróból, a briteknél skótdudák, és így tovább. Ha a játék egészét akarnám jellemezni, akkor azt mondanám, hogy olyan, mint valami keményebb sakk: egyszerűen nem lehet abbahagyni, és így egy csomó ájszakát rabol el, amit egyébként produktív munkával is lehetne tölteni (ezt az ismertetőt is már vagy két hete írom). Két főbb "hibája" egyébként a jellegéből adódik: egyrészt a scenariokat a fix indítási pozíciók miatt előbb-utóbb meg lehet tanulni (bár ezt mondjuk lehet orvosolni a scenario szerkesztővel); másrészt a mostanában uralkodó trenddel szemben ez a stratégia nem real-time (tegyük hozzá: hál'istennek!).

Carl Guy

A Blitzkrieg vége: díszszemle a washingtoni Capitolium előtt

panzer general II — *Kiadja: Mindscape*

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE BONA	A

P100, 16MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN95

✓ A maga kategóriájában tökéletes
! Három évet kellett rá várni

93%

Mint az talán sokak számára emlékezetes, tavaly a Europress jóvoltából az angliai rallybajnokságra, a RAC Rallyra nevezhettünk be – a sikerre való tekintettel az idén már egy egész világ körüli útra indulhatunk. Svédországtól Egyiptomig, hóban, fagyban, forróságban, homokviharban és zuhogó esőben taposhatunk a gázba, s ha a tizenöt pálya (amiket még tükrözhetünk vagy meg is fordíthatunk) nem lenne elég, még készíthetünk magunknak ízlésünknek megfelelőeket is. A grafika még tökéletesebb, mint az elődben: megszámlálhatatlan tereptárgy mellett húzhatunk el, a sötétben az ellenfeleink fényszórója is messze bevilágítja a terepet (a fénycsóva effektus a legtökéletesebb, amit valaha autós játékban láttam), a féklámpák pedig szinte kivilágít a monitorról. A gumik frankón felszántják a felázott füves talajt, az esőcseppek és a hópelyhek valóban három dimenzióban hullanak, az autók pedig természetesen ismét valódi típusokról lettek mintázva.

Skoda Felicia, és a Volkswagen Golf Gti 16V kapott helyet. Természetesen mindegyik gép automata és manuális kiszerelésű váltóval is választható.

Az International Rally Championship szerencsére nem azok közé a folytatások közé tartozik, ahol a fejlesztők szőrszálhasogatással töltötték az idejüket. A grafikán már alig kellett valamit fejleszteni, ezért inkább az opciókat bővítették fel oly módon, hogy már csak ezek felderítése is beletellik egy napunkba – éppen ezért most tömören megpróbálom összefoglalni a lényeget.

[illegible]

A játék legelső opciója a Quick Rally. Ez mindjárt egy újdonság, itt ugyanis minimális mennyiségű beállításokkal – csak kocsit és pályát kell választanunk – rögtön belekóstolhatunk a verseny izgalmába. Az igazi játékot azonban a Start Rally jelenti, ezen belül öt lehetőséget kapunk.

A Championshipet választva 7 másik autó ellen versenyezhetünk, osztott képernyővel akár két játékos módban is. Négyféle nehézségi szinttel próbálkozhatunk: az első csak négy könnyed pályából áll, míg a legnehezebb szinten már 12 pályán, igen mostoha időjárási tényezők mellett kell helytállnunk. A helyezésünket a gép pontozza, majd rangsorolja. A négy nehézségi szinten kívül még választhatók a saját készítésű szintjeink is, már amennyiben van ilyen (lásd később). A megfelelő szint választása után a nevet és nemzetiséget kell megadnunk, majd kocsit választhatunk. Ezután akár zenét is válogathatunk 8 CD trackből.

A bajnokság legkényelmetlenebb velejárója, hogy a fordulatszámmérőnk mellett feltűnik egy pirosba átforduló zöld csík, ami az üzemanyagunk mennyiségét hivatott mutatni. Mondanom sem kell, ennek nem szabad nullára csökkennie: ahol sárga nyilakat látunk az aszfalton, ott kell kiállni (elég pontosan) a leállósávba tankolni. Ha végzünk egy menettel, a bénázásainkat vissza is játszhatjuk (Replay), méghozzá egészen különleges – többek között talaj közeli – kameranézetekből. (A nézetek között a számbillentyűkkel válthatunk.) A videópanel jobb szélső gombjával a felvételt el is menthetjük, hogy később majd visszanézhessük.

Természetesen a játékból nem hiányzik a játéktermi típusú verseny sem: az Arcade módnál az idő lesz a legnagyobb ellenfelünk, hiszen mindig a megadott limiten belül – a többieket kerülgetve – a következő ellenőrzési pont elérése lesz a feladatunk. Ezt szintén lehet egymás ellen is játszani.

A Simulation nagyjából megegyezik azzal metódussal, ahogy az első részben is versenyezhettünk, ez jelenti most is a fő attrakciót. Ennél valamennyi nemzetközi pályán végig kell mennünk, s a környezeti hatások és az autónk reakciói már sokkal valóságosabbak. Itt már például fejre is lehet állni, az autó nem esik mindig talpra mint az előző két játéktípusnál. Csakúgy mint a RAC Rallynál, az autó sérülni fog, amit a versenyek között javíttatni kell. A karbantartásra most is csak meghatározott időt kapunk, tehát ha nagyon összetörjük magunkat, nem biztos, hogy mindent meg tudunk csináltatni. Minthogy a javítandó alkatrészek le is vannak rajzolva, ezt most nem részletezem



Ezúttal kilenc kocsi a teljes választék, melyek – teljesítményük szerint – három kategóriába sorolhatók. Az "A" csoportba olyan nevek tartoznak, mint Mitsubishi Lancer Evolution, Subaru Impreza WRC, Ford Escort és Toyota Corolla. A Proton Wira és a Nissan Almera GTI, valamint a Renault Maxi Mégane már csak egy "B"-s plecsnit kapott, végül a futottak még "C" kategóriában a

tovább. Ha megvagyunk a karbantartással, még néhány speciális dolgon is állíthatunk, például megválaszthatjuk a gumik típusát is – aztán irány a következő verseny. A Simulation az egyetlen mód, ahol a menetek között lehetőség van állásmentésre is.

A Time Trial időmérő gyakorlást jelent bármelyik kiválasztott pályán. Ha azonban ezt így önmagában nem találjuk elég izgalmasnak, ellenfélnek az utolsó legjobb eredményünk szellemképét (Ghost Car) kapcsolhatjuk be.

A Start Rallyn belül az utolsó menüpont a Custom. Ezzel bármelyik pályán (beleértve a sajátjainkat is), bármelyik kocsival, bármilyen időjárási tényező mellett versenyezhetünk, és a Car Setupnál még az ellenfeleink IQ-ját is beállíthatjuk. Ez egyfajta "barátságos mérkőzésnek" fogható fel – osztott képernyőn kétjátékos mód is választható.


A csúszós út és a hóesés ellenére Golfommal már ott loholok a többiek nyomában


Valami tehetségtelen fajankó a kiszorításommal próbálkozik


Vésztjósló füstfelegek csapnak ki a fejre állt Subaruból

A Networked Rally-ra kattintva hálózati játékot kezdhetünk, amelyre maximum nyolcan kapcsolódhatnak rá. Most már csak az Options menü van hátra, ahol sorrendben a következők találhatók: megnézhetjük a rekordokat, állást tölthetünk a Simulation módhoz, visszajátszásokat tölthetünk vissza, pályát szerkeszthetünk, egy teljes szintet rakhatunk össze, a program irányításán és audio/video paraméterein módosíthatunk (itt állíthatjuk be például a felbontást is), végül újra megnézhetjük az introt.

A PÁLYASZERKESZTŐ

Mivel a pályaszerkesztés az egyik legforróbb újdonsága a programnak, erre most részletesebben is kitérünk – már csak azért is, mert a szerkesztés menete nem is olyan egyszerű. A Track Editoron belül a Create Trackkel kezdhetünk új pálya építésének. A Modify-jal módosíthatjuk a már meglévő pályákat és a Delete Trackkel törölhetjük a feleslegeseket. Ha ki akarunk másolni egy pályát egy már meglévő szintről, azt a Copy-val tehetjük meg. A Play-jel a kész művünket tesztelhetjük. Amint nekifogunk a pályaépítésnek, újabb menü jön elő. A pályák ún. szekciókból állnak: maximum nyolc ilyen részből áll egy pálya – a jobbra/balra billentyűkkel váltogathatunk közöttük. Az Add-del csatlakoztathatunk egy újabb részt, a Delete-tel törölhetünk egy már meglévőt, a Move-val pedig átrendezhetjük a szekciók sorrendjét. Ha egy részt különösen szimpatikusnak találunk, azt le is másolhatjuk a Copy-val. A lényeg azonban még csak most jön: az egyes szekciók vonalát és minőségét a Section Details-szel módosíthatjuk. A pálya nyomvonalát tulajdonképpen nem mi rajzoljuk meg, mi csak százalékosan adhatjuk meg a különböző tulajdonságok hatását. A táblázatban sorban a következőket állíthatjuk: kanyarok típusa (Bends), kanyarok íve (Camber), útszélesség (Width), hosszúság (Length), domborzat (Hills), bukkanók (Surface), útfelszín típusa (Terrain), véletlenszerű tényezők (Random). Ezek a kapcsolók egy kicsit ellentmondásosan állíthatók, ha ugyanis balra húzzuk őket, az azt jelenti, hogy a jobb oldali tényezőnek engedünk nagyobb teret. Értelemszerűen a mindegyik kijelző balról jobbra mutat minőségi növekedést, ha tehát például azt akarjuk, hogy dimbes-dombos legyen a vidék, a domborzaton az összes kapcsolót balra kell vinnünk. Azokon a kijelzőkön, amelyeken több kapcsoló mutatja az arányokat (például a bitumenes/kavicsos/saras pályafelszín arányát két kapcsolóval lehet állítani), a kapcsolók között a fel/le irányokkal válthatunk. A táblázat körül még a következőket láthatjuk: Randomise – ezzel az összes beállítást véletlenszerűen határozhatjuk meg, Reset – ezzel alapbeállításba állíthatjuk az összes kapcsolót, Scenery – ezzel az út menti tereptárgyak típusát állíthatjuk be, végül Done – erre rákattintva véglegesíthetjük ügyködésünket. A Scenery-nél a beállítás a terep típusától függ: az 1-es jelenthet fát meg bokrot, a 2-es házakat – ezt előre nem lehet tudni, csak miután leteszteltük a pályát.

Éjszaka és szakadó hó – mi jöhet még?


A szavannán csak egy bóklászó elefántnak van kedve rallyt nézni


A sivatagi homokviharban szinte csak a fák jelentenek némi tájékozódási pontot

A terep típusát a Scenarionál lehet meghatározni, itt választhatjuk ki, hogy mondjuk a brazil dzsungelen vagy az ausztrál sivatagon vezessen át az út. Azt is itt állíthatjuk be, hogy véges (point-to-point) vagy kör alakú (circuit) legyen a pálya.

A Track Code egy igen érdekes és hasznos találmány: az elkészült pályát a gép egy kódsorrá alakítja, amit ha lemásolunk, odaadhatjuk az egyik haverunknak, aki így kipróbálhatja a művünket a saját gépén – már amennyiben megvan neki is a játék. Mielőtt próbaköröket mennénk, a View Track opcióval megnézhetjük előre is a pálya nyomvonalát.

Az elkészült pályákat a Level Editorral állíthatjuk össze kész szintekké, ha úgy tetszik bajnokságokká. Load Levellel behívhatjuk az előzőleg már elmentett szinteket, és tovább dolgozhatunk rajtuk. Ha elkészültünk egy szinttel, Save Levellel mentsük ki. A Create New Levellel teljesen új szint építésébe foghatunk, ezzel persze újabb opciókhoz jutunk. Az Add Trackkel adhatunk újabb pályát a meglévőkhöz, a Delete Trackkel pedig törölhetünk egyet. Ha a pályák egymás utáni sorrendje nem felel meg, az egyes pályákat a Move Track-kel tudjuk átmozgatni. Végül a Track Details-szel a pályák időjárását határozhatjuk meg, valamint hogy éjjel vagy nappal legyen a verseny.

Nos, ezzel sikerült is átvennünk ennek a kitűnő játéknak a legfontosabb menüit, remélem a többivel már boldogultok. A játékról minden tekintetben csak jót lehet mondani: az egyszerű irányításnak köszönhetően a kezdők is könnyen el tudják irányítani a kocsikat, a profik pedig a műszaki beállítások finomításával bíbelődhetnek – igaz, véleményem szerint az irányítás szempontjából azért még mindig a Screamer 2 és a Sega Rally az ász. A pályák alatt közvetlenül a CD-ről klassz technos vagy leplezetlenül Robert Miles stílusában íródott számok hallhatók, a hangeffekteket tekintve pedig a mitfárer egyfolytában mondja – az amúgy táblákkal is jelzett – útirányt. Csak egy dolog nem tetszett a játékban: ha már sérülnek az alkatrészek, igazán megoldhatták volna, hogy a borulások után a kasztnin is mély horpadások éktelenkedjenek – bár lehet, hogy ez részemről már csak kóros maximalizmus.

V.Z.

International rally championship

Kiadja: Europress

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE	BONA

P100, 16MB RAM, 4xCD, SVGA, WIN95

✓ Tökéletes grafika • remek pályeditor
✗ Külsőre az autó nem rongálódik • mesterkélt irányítás

92%

A POKOL TORNÁCÁN

RESIDENT EVIL

Néha azon kapom magam, hogy tizen-egynéhány játékkal eltöltött év után még mindig fogalmam sincs róla, hogy melyik játék lesz sikeres és melyik nem. Csak bámulom az előzetes képeket és a nyugati magazinokat, várom a csodát, aztán rendszerint a legjobban beharangozott névből lesz a legcsúfosabb bukás. A Resident Evil PSX-en azon a napon a szívembe lopta magát (végig is játszottam nyomban), amikor megérkezett és számítottam rá, hogy a PC-s verzió is jól fog sikerülni. Nem csalódtam. Egy apró malőrtől eltekintve (3D-s gyorsító kártya nélkül ugyanis nem megy) egy az egyben megegyezik a PSX-szel – tehát SZUPER!
Ez a 3D-s kártya buli meg úgyis előbb-utóbb minden játékhoz kelleni fog, tehát nem árt már most gyűjteni rá a pénzt.

A Resident Evil egy horror kaland-akció játék, lényegében az Alone in the Dark nagytestvére. Szereplőinkkel egy hatalmas viktoriánus házban kell bolyongani (legalábbis kezdetben), tárgyak és bizonyítékok után kutatni, logikai feladványokat megoldani, tárgyakat használni. Mellesleg a ház szobái és folyosói tele-tele vannak zombikkal, félig elrothadt kutyákkal és mindenféle randa dögökkel – a játékos rövidesen rádöbben, hogy itt többről van szó, mint egyszerű kísértethistóriáról. Gyakran jönnek be játék közben átvezető animációk is, tehát nyugodtan készülhettek a legjobbakra.

A történetnek csak a legelejét ismerjük: egy Racoon nevű városban furcsa, úgyszólván rémisztő események történnek, démonok garázdálkodnak, egyre több a holla – érthető tehát, hogy a titkok felderítésére egy kommandós csapatot küldenek a helyszínre. Persze a csapatnak is hamar nyoma vész, így újabb különítmény indul útnak. Amikor helikopterrel leszállnak a városka közelében rövidesen elkezdődik az őrület...

Innen már az intro mutatja be a történet további alakulását, mi pedig választhatunk, hogy a férfi vagy női főszereplővel akarunk-e pontot tenni a borzalmak végére. A férfi jelenti az erősebb nehézségi fokozatot, mert ő kevesebb tárgyat tud felvenni, kezdetben csak egy kés van nála és speciális kiképzettsége sem olyan sokrétű, mint Jillé, a társáé. Chris ugyanis nem ismeri a tolvajkulcsok használatát (ezért vele több kulcsot kell megkeresni) és kémiából is gyenge (itt jön be a képbe Rebecca, a másik kommandós lány). Tehát első nekifutásra érdemes a nőcit választani. Később azonban (ha már sikeresen végigvittük a játékot) mindenképpen érdemes Chrisszel is nekiindulni, mert vele a történet egészen új színezetet kap és még egy új szereplővel, Rebeccával is ténykedhetünk egy kicsit. A játék során több alkalommal van lehetőség alternatív problémamegoldásokra (egy-egy nagyobb ellenfelet többféleképpen is meg lehet ölni, nem muszáj minden feladatot végrehajtani), ami tovább nyújtja az "élvezhetőségi" tényezőt. Végeredményben legalább hat különböző megnyerést láthatunk (ez attól is függ, hogy mennyi "bizonyítékot" találtunk meg a játék során) és ez azért nem semmi. A meglepetéseknek ezzel még nincs vége, mert a megnyerés után újrakezdve a játékot, a tárgyaink között találunk majd egy kulcsot, amely egy eddig kinyithatatlan szobát tár fel előttünk... Sőt, ha 3 óránál kevesebb idő alatt visszük végig a Resident Evilt, egy igen érdekes fegyver kerül az arzenálunkba!

Nagyon-nagyon tetszik a játék története. A kezdeti akciófilm-séma rövidesen krimibe, majd thrillerbe csap át, végül kőkemény horrorba fordul. A sztori vége felé szinte érzi az ember, hogy már nem sok lehet hátra, ezért siet, kapkod, menekül – emlékszem, hogy vijjogott a sziréna, én rohantam a kijárathoz, lelki szemeim előtt már láttam a megnyerést...és akkor megremegett a föld, repedt a beton...rendesen kész voltam a buli végére.

A Resident Evil előnyei közé sorolható a végtelenül egyszerű és praktikus kezelhetősége. Először kicsit talán furcsa, hogy relatíve kevés tárggyal tudunk operálni és a gazdagon megrajzolt helyszíneken (talán a PSX változat hátterei mintha még szebbek lettek volna) alig van valami, ami számunkra érdekes, de ne ijedjetek meg – minden a helyén van. Nagyon jól használják szereplőink a fegyvereket, habár néha előfordul, hogy olyan kameraállásba kerülünk, amelyből az ellenfél pont nem látszik (jó néhányszor elvéreztem emiatt). Legjobb (és legtakarékosabb) megoldás az, ha közel engeditek a zombikat és a shotgunnal fejbe lövitek őket. Elég sok gyógyító fű is található, de ezeket ajánlatos okosan felhasználni (kombinálni kell a zöldet a pirossal és csak akkor edd meg, amikor vészesen lefogyott az energiád).


Barry pontos lövése példaértékű

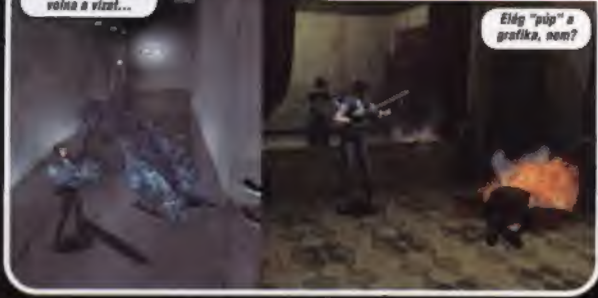
A játék grafikája elsősorban a grafikusnak, másodsorban a 3D-s kártyáknak köszönhetően fantasztikus. A helyszínek és a hanghatások megközelítőleg tökéletes összhangban állnak, gyakran tényleg olyan ijesztő és hirtelen dolgok történnek, hogy azt sem tudja az ember, hova kapjon. A régi házba a játék elején egyáltalán nem illenek a szörnyek, ezért az egész miliő valahogy bizarr. Később a föld alatti laboratórium következik, melynek nedves falai és visszhangzó termei még a kötélidegeket is felborzolják. Érdekes, hogy a játék ügyességi szempontból egyáltalán nem nehéz, legalábbis másodszorra minden akadályt sikeresen lehet venni. A logikai feladatokon már inkább előfordul, hogy fennakadunk, de pár óra (esetleg egy átvirrasztott éjszaka) után azokat is ki lehet okoskodni. A legrosszabb esetben elő kell venni az 576 KByte 1996/9-es számát, melyben Vári Zoli bevezet titeket a Resident Evil legmélyebb bugyraiba.


Ez nem is olyan szorult helyzet, mint amilyennek látszik

A játéknak rövidesen megjelenik a folytatása (először PSX-re), melyet az ECTS-en már volt alkalmam megszemlélni. Leginkább az ötlött szembe, hogy a hátterek sokkal mozgalmasabbak és "sűrűbb" az akció is. Gyanítom, hogy ez esetben a második epizód felülmúlja majd a "felülmúlhatatlant". Sőt, rövidesen kijön a Resident Evil Director's Cut (rendezői változat) is, amelyben minden olyan horror részlet is benne van, amelyet először "kivágattak" a cenzorok (pl. amikor megtaláljuk a második kommandós társunkat a teraszon, a pali teljesen szét lesz trancsírozva és ráadásul ránk is támad!). Ebben a változatban új kameraállások és ha jól tudom egy-két plusz helyszín is lesz. Alig várom...

MARTIN


EZ viszont elég gázos szitu!


Ó, ha leengedtem volna a vizet...

Elég "púp" a grafika, nem?

resident evil — Kiadja: Virgin

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

P90, 16MB RAM, 2xCD, 3D KÁRTYA!

✓ Félelmetes e lebilincselő történet
✗ Az nincs

92%

WING OVER

SZÁRNYALÓ

Már épp azon kezdtem töprengeni, hogy "vajon miért nincs a PSX-re egy valamirevaló repülős játék sem", amikor valahonnan a hátam mögül elém pottyant a Wing Over című program. Kinyitván a dobozt egy poszter-szerű valamit vettem észre, melyen nem kevesebb, mint 28 izgalmas repcsi képe díszelgett. Na, hát itt a repülős játék, amire vágytam!


Párbaj szemtől-szembe

AZ EGEK GLADIÁTORAI

Először nem értettem, hogy mivel fogják megmagyarázni a játék készítői a következő problémát: hogyan kerül össze az I. világháborús Fokker DR I az A-10 ThunderBolttal? De aztán elolvastam az ötletes sztorit és minden világos lett: a XXI. század végére megvalósult a világbéke, de a kormányok vezetői tudták, hogy ez az állapot elég instabil. Ezért kitalálták, hogy engedélyezzenek egy olyan gladiátorviadalt, amelyben repülős csapatok küzdhetnek egymás ellen, természetesen halálig. Aki megnyeri a viadalokat, az csinos kis summát kaszíroz. Persze nem volt mindenkinek pénze rögtön egy F-14A Tomcatra, ezért mindenki olyan géppel szállt ringbe (a szó szoros értelmében), amihez éppen hozzájutott. A játékos (fedőneve a programban: ACE) egy II. világháborús olasz Macchi C.202-t tudott csak szerezni, de ha elég ügyesek vagyunk, később akármi is lehet belőle...

Persze ez a játék sem olyan, mint a PC-re készült szimulátorok. Sőt, nem is szimulátor, hanem egy olyan nehezen bekategorizálható valami, ami azért több, mint egy shoot'em up, de kevesebb, mint egy szimulátor. Azt hiszem, hogy a szaksajtó "dogfighting" stílusnak hívja ezt, amire én nem ismerek megfelelő magyar kifejezést. Arról van ugyanis szó, hogy benne ülünk egy gépben, amelynek adott repülési tulajdonságai vannak, és semmi más dolgunk sincs, mint mindenkit leüsni az égről, aki nem velünk van. Tehát ez egy lövöldözős szimulátor, azt hiszem.

A játékban mint mondottam 28 féle géppel találkozhatunk. Nagyon tetszik, hogy ezek a gépek nem a mostanság minden programban agyonfuttatott csodák, hanem leginkább második világháborús repcsik. Sőt, több különös valamilyen különleges "prototípus", amivel elég ritkán lehet találkozni. Ilyen például az amerikai "XF5U Flying Pancake", vagy a németek "Go229A Horten"-je, amely végül nem is vett részt éles ütközetben. Na most majd fog!

KEZELÉS:

A gépet a fel/le/jobb/bal irányokkal vezérelhetjük, ez egyértelmű.
L1-Fék
R1-Gáz
L2-"Oldalazás" balra
R2-"Oldalazás" jobbra
háromszög- Radar
négyzet- Cél befogása
kör- Gépágyú
X- Rakéta
START- Kameraállások

A Selecttel a térképet és a kommunikációs képernyőt kérhetjük ki:
Barna körök – saját bázisunk
Barna nyilak – csapattársaink
Kék körök – ellenséges bázis
Kék nyilak – ellenséges gépek
Fehér nyíl – saját gépünk

A kommunikációs ablakban csapattársainknak (név szerint) adhatunk utasításokat:
Go get 'em – Támadd az ellenséges gépeket!
Attack the base – Támadd a bázisukat!
Defend the base – Védd a saját bázisunkat!
Give cover – Fedezz!
Get away – Tűnj el a közelemből

A Wing Overben többféle stílusban küzdhetünk:

Tournament Game

Ez a legösszetettebb forma. Van egy kedves fickókból (és csajokból) álló négytagú csapatunk, és két tucat ellenséges (szintén négytagú) kompánia. Az a feladatunk, hogy egy többfordulós viadalban (ahol a gép sorsolgatja az ellenfeleket a sportjátékokhoz hasonlóan) legyőzzünk mindenkit. Ha először állunk neki ennek a viadalnak, új játékot kell kezdenünk (New Game), később már folytathatjuk a kimentett állásunkat (Continue). Ekkor elkezdődik az adott kör (Round X). Itt lehetőségünk van a csapatok és a gépeink teljes körű áttekintésére (a HANGAR-ba lépve a MANAGER-rel kérdezhetjük le a csapatok adatait, a MECHANIC-kal a gépparkunkat), és itt van lehetőség új gépek és felszerelések vásárlására (BOB'S PLACE), az új cuccok tesztelésére (TEST FLIGHT) és a viadal megkezdésére (TOURNAMENT).


Csapatom akcióba lendül

Persze gépeket és felszereléseket vásárolni csak akkor tudunk, ha már szert tettünk némi készpénzre.

A CSATÁK MENETE

Négy gép harcol négy másik ellen. A győzelmet két módon érhetjük el: ha kilőjük az összes ellenséges gépet, vagy ha elpusztítjuk a bázisukat (mind a négy lövegtornyot). Ha meghalunk, vagy kilövik a bázisunkat elvesztettük a csatát.

FREE GAME

Ebben a játékstílusban tetszés szerint állíthatjuk be a játék körülményeit, a gép felszereltségét, a csapattársak számát – lényegében ez a gyakorlás.

VS GAME

Két gépet összekötve egymás ellen tudunk küzdeni.

SURVIVAL

Ez a stílus a magányos farkasoknak való. Egyedül vagyunk, társak nélkül, feladatunk az, hogy minél több ellenséges gépet átküldjünk az örök vadászmezőkre.

A Wing Over grafikája mutatós, de nem a legjobb. Ennek az az oka, hogy a sebesség érdekében (elég gyors az akció) a tájat eléggé le kellett butítani. Persze egy PC-n lehetőség van a részletesség változtatására, de hát itt mindenkinek ugyanolyan gépe van – nincs mit tenni, a táj szépségét fel kellett áldozni a játszhatóság érdekében. Egyszerre a képernyőn max. 6 gépet számoltam, és ez már PC-n is elég jónak számít. Végeredményben jó a játék, izgalmas, a gépek baromi néznek ki és aki szereti a repülős-lövöldözős anyagokat, az bátran szánja rá magát. Éppen lapzártakor érkezett a Namco Ace Combat 2-je, ami egy jó ellenpélda – ott a táj csodálatos, viszont sokkal lassabb az akció.

MARTIN


Egyik kedvencem, a Me262


Ez az A-10 nem szökhet el



Wing over | Kiadja: JVC

ÁTVÁNYOSSÁG
ÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

PLAYSTATION

✓ 28+1 izgalmas géptípus
✓ kellemesen gyors
✗ A táj rajza lehetne szebb

78%

Vigyázat: a kukacok ismét itt vannak, s már el is lepték az 576 Shopot! No persze nem kártevők inváziójáról van szó (furcsa is lenne így december tájékán), hanem csak annyiról, hogy "irtsd a féregesebbjét!" felkiáltással ismét belevethetjük magunkat a csúszómászók háborújába. A világszerte hatalmas sikert elért Worms folytatása minden szempontból kiállja a próbát az igényes közönség elvárásaival. Bájos külső megjelenésével az újonc játékosokat azonnal megnyeri, az "öreg motorosok" pedig vadonatúj trükkökkel, fegyverekkel ismerkedhetnek meg.


Forrósodik a helyzet a sajt csatamezőn

De ha már az újoncokat szóba hoztuk, lássuk miről is van szó! A csaták a következőképpen festenek: adva van egy hagyományos, két dimenziós, és persze szétrombolható terep, ezen helyezkedik el az 1-6 féreg-csapat. Minthogy a játéktér több képernyőt is kitesz, az egér elmozdítására egy frankó, térhatású parallax scroll jön működésbe. A játék fordulónként zajlik, vagyis az egyes játékosoknak meghatározott idő áll a rendelkezésükre: ezalatt kell kiválasztaniuk a számukra szimpatikus kukacot, s elvégezni vele a szükséges lépéseket, majd tüzelni. A tüzelésnél a lövés erősségét és irányát kell megadnunk; ezután már csak lesnünk kell, hogy oda csapódik-e a bomba, ahová akartuk. Ha nyílt terepről tüzeltünk, jobb lesz eltűnni onnan – szerencsére még néhány másodpercünk marad a fedezékbe vonulásra. Ha elmélázunk és lépés közben letelik az idő, automatikusan a következő játékos jön. Magára a csatára vonatkozóan is van egy időlimit, ha ezalatt egyik fél sem győzedelmeskedik, akkor jön a "hirtelen halál" – minek során hőseink energiája 1-re csökken, s ennek következtében gilisztáink már egy találattól is azonnal életüket vesztik. Ha azonban még így is sokáig szöszmötölünk, egyszer csak arra lehetünk figyelmesek, hogy kukacaink lábát... pontosabban farkát hullámok nyaldossák. Valamelyik félnek végül tehát tényleg dűlőre kell vinnie a dolgot, különben mindnyájan az özönvíz áldozatai lesznek. A küzdelem az utolsó szál kukacig tart, vagyis a cél az ellenfél csapatának totális megsemmisítése.

Leszűrve a tanulságot: ha csakis a valós időben generált 3 dimenziós grafikájú akciójátékoktól jössz lázba, akkor jobb, ha máris elfelejted az egészet. Ha azonban gondolkodtató és mellesleg mulatságos akcióra vagy kiéhezve, akkor a Worms 2 a te játékod. Hiába csak egyszerű, rajzolt terepen zajlik a háború, a rengeteg fegyvernek és a több millió véletlenszerűen generált terepnek köszönhetően (a játékot bármennyiszer indítjuk újra, sosincs két azonos helyszín) megszámlálhatatlan lehetőség van, a program szinte időtlen távlatokra nyújt szórakozási lehetőséget – csak aztán nehogy túlzásba vigyük. Egy menetbe max. 6 játékos nevezhet be, vagyis ennyi csapat mérheti össze egyazon terepen az erőit. Egyszerre összesen 18 kukac lehet a csatamezőn, tehát a csapatok maximális létszáma eszerint alakul – hat résztvevő esetén már csak 3 fős csapatok jöhetnek számításba. Mivel a játékosok ugyebár egymás után következnek, ez egy olyan játék, amit egyetlen gépen is lehet többen játszani – de akik megengedhetik maguknak a luxust, nyomulhatnak LAN-on, sőt interneten is. Ha hálózati játékot indítunk (Multi-Player/Network Play), sajnos mindegyik gépben benne kell lennie a CD-nek – igaz, egy gépről akár öt játékos is játszhat.

Ha "sima" egy gépes játékot akarunk, úgy a "Single Machine/Hot-Seat Play"-re kell kattintanunk. Ekkor négy menüpont jelenik meg. A Game Menüben határozhatjuk meg, hogy milyen játékot is akarunk kezdeni. A Team Poolnál láthatjuk a szóba jöhető csapatokat, innen válogathatjuk össze a következő csata résztvevőit. Ha csak egyedül vagyunk, választhatunk ellenfélnek CPU játékost is. Gépi csapat többféle képességű is a rendelkezésünkre áll – kezdésnek persze maradjunk az Easy-nél. A meglévőkön kívül alkothatunk új csapatokat is (Create New Team), vagy módosíthatunk a korábbiakon (Editing a Team) – legalábbis azokon, amelyek még nem vettek részt ütközetben. Ugyanitt, azaz a Game menüben állíthatunk be olyan dolgokat is, mint hogy hány megnyert menetre menjen egy-egy meccs (közben átmentem eszperentébe), vagy hogy mennyi energiával kezdjenek a férgeink. Ha kiválasztottuk a csapatokat, csupán egy kattintás a GO!-n, és máris kezdetét veszi a gyilkos küzdelem.

Az öncélú csatázgatásokon kívül arra is van mód, hogy hagyományos értelemben vett küldetéseken induljunk. Ezt úgy tehetjük meg, ha csak egyetlen humán irányítású csapatot választunk ki, és ekkor a Start Missionre kattintunk. Ezután három nehézségi szint közül választhatunk, vagy ha már korábban játszottunk, egy kódszó (Passwords) beírásával ott folytathatjuk, ahol abbahagytuk.

Az Options Menüben külön állíthatjuk a menetidőt, az egyes fordulók idejét, sőt a – fentebb már említett – fedezékbe vonulás (retreat) idejét is. A mindenféle további időzítésen kívül többek között még olyan környezeti paramétereket is átállíthatunk, hogy milyen erősségű szél fújjon, vagy hogy zuhanás után a kukacaink mennyire sérüljenek.

A Weapons (Fegyver) menüben elsősorban a Worms 2-ben újonnan megjelenő utánpótlás-ládákra vonatkozó beállításokat találhatjuk, de ezen felül az összes egyéb fegyvert is átnézhetjük, sőt állíthatunk is rajtuk. A ládák az égből fognak pottyanni, illetve ha barlangban vagyunk, egyszerűen a játéktérre teleportálódnak. Állíthatunk az utánpótlás sűrűségén illetve minőségén, meg hogy például mindig oda essenek, ahol a leginkább szükség van rájuk. Végül a Terrain (Terep) menünél a táj típusát választhatjuk ki, és annak grafikáján módosíthatunk. A legérdekesebb innen a terep generálása, amivel saját készítésű pályákat alkothatunk, amelyeket aztán ki is menthetünk.

Természetesen az eddig leírtakkal most csak nagyon felületesen tekintettük át a menürendszert, de hát a további részletezésnek semmi értelme: az 576 Kbyte által mellékelt magyar nyelvű kézikönyvből minden kérdésetekre választ kaphattok.


Robbanás a kalóztanyán – a detonáció szemmlátomást meglep egyeseket

A baseball ütő – mint látható – a sportpályákon kívül is közkedvelt eszköz

A játéktér az alábbiak szerint épül fel: felül jelennek meg az üzenetek, mint például amikor jön a hirtelen halál vagy a vízözön. A kijelzők alul kaptak helyet. Bal oldalt egy számláló visszafelé ketyeg, ez mutatja a forduló idejét, ide mellesleg a menetidőt is ki lehet íratni. Középen láthatóak az erőviszonyok, minden egyes csapathoz egy színes csík tartozik. Végül a

jobb oldali kijelző mutatja a szélirányt – bár erre a háttérben szállingózó különféle vackok is nyilvánvalóan utalnak. A szél nem elhanyagolható tényező, ugyanis teljesen megváltoztathatja a lövedékeink irányát.

A terepet az egérrel görgethetjük. Ha netán célkövetős fegyver, vagy teleport van éppen kiválasztva, akkor még egy mutatót is kapunk a célpont kiválasztásához. A jobb egérgombbal a fegyvereink táblázata hívható be. A táblázatból a bal gombbal válogathatunk – itt az is látható, hogy az adott fegyvert még hányszor használhatjuk. A fegyverek azonban közvetlenül, a funkciógombok használatával is elérhetők. Mindegyik "F" gomb egy-egy fegyvertípushoz tartozik, tehát a gomb ismételt lenyomásával átpörgethetjük az adott kategóriát. Van itt minden, mi szem-szájnak ingere: különböző gránátok, hagyományos fegyverek, mint például pisztoly vagy Uzi, páncélököl vagy célkövetős rakéta, aztán kézifegyverek, mint baseball ütő, és vannak az extrém hülyeségek, mint a birka, vagy a vadiúj öreg banya, aki egy ideig botorkál a botjával, majd időzítve robban. Hívhatóak különféle halálos légi csapások is, persze csak ha a szabadban vagyunk. Említésre méltó újdonság még a ninja kötél is, amivel Tarzanosdit játszhatunk (a kötél egyszerre többször is használható), vagy a bongee jumping, amit aktiválva nyugodtan léphetünk le bármilyen magasságból. Vannak olyan eszközök is, amik a terepakadályok leküzdésére lettek megalkotva á la Lemmings: például a fúrás, vagy a hídépítés.

Csúszómászóinkat a kurzorbillentyűkkel mozgathatjuk. Célozni a le/fel iránnyal tudunk, lőni pedig a Space-szel. Nyomva tartva a Space-t növelhetjük a tűzerőt. Minthogy a pályán elég sűrűn találkozhatunk taposóaknákkal, gyakran lesz szükségünk az ugrásra (Enter). Ha kétszer nyomjuk meg az Entert, hátrafele fogunk ugrani, ha pedig a Backspace-t ütjük le, függőlegesen fogunk felszökkenni. Újdonság, hogy egyes fegyverek ugrás közben is használhatók, sőt még a kötélen való függeszkedés közben is. Belenghetünk például az ellenség fölé, aztán (az Enterrel és nem a Space-szel!) ledobhatunk egy birkát, majd az Enter ismételt leütésével a megfelelő időben robbanthatjuk. A +/- gombokkal állíthatunk a gránátok pattogásán, az 1-5-tel pedig az időzítésen módosíthatunk az ide vonatkozó fegyvereknél. Lényeges még a Tab, amivel kukacaink között válthatunk, továbbá az R, amivel a visszajtszást kapcsolhatjuk be.


A délceg vártoronynak már csak másodpercei vannak hátra

A Worms 2 fejlesztésénél az alkotóknak viszonylag könnyű dolguk volt, ugyanis az inspiráló ötleteket a legilletékesebbek adták: maguk a játékosok. Ahogy az első rész kapcsán az Interneten "cseréltek gazdát" a különféle jótanácsok, úgy a hardcore játékosoktól rengeteg ötlet érkezett a Team 17 E-Mail címére, milyen újításokat látnának szívesen a folytatásban. A játék fejlesztése '96 áprilisában indult meg, de csak decemberre tisztázódott, hogyan is fog kinézni, milyen grafikával fog kijönni a végső verzió. Az igényes vizuális megjelenésre ezúttal – okulva az elöd példáján – különösen nagy gondot fordítottak, mert például Amerikában egy gyenge grafikájú játék – bármilyen jó legyen is – szinte eladhatatlan.



A csúcsforgalomban az utcán hasznos dolog, ha kéznél van egy Uzi

Minthogy ezúttal kizárólag PC játékról van szó, a készítőknek nem kellett visszafogniuk magukat: a játéktér SVGA felbontásban tündöklik, a hangeffektek 16 biten szólnak, a zenéket pedig közvetlenül a CD-ről hallhatjuk. A felbontáson kívül a grafika arculata is megváltozott: a 10 különböző háttértípust mintha rajzfilmekből kölcsönözték volna, a kukacaink pedig nagyobbak lettek, minek köszönhetően még az arckifejezésük is jól nyomon követhető. Rengeteg az új fegyver és az új grafikai effektus, most már például van hullámzó víz, tűz- és füsteffekt is. Az első rész számítógépes animációit is lecserélték: a folytatásban több mint 10.000 képkockányi rajzfilm minőségű humoros animáció biztosítja a közjátékok alatti szórakozást. A kezelőfelületet sokkal inkább a számítógépesek igényeihez igazították, semhogy a konzolosokéhoz, a kényelmes kezelhetőség első számú szempont volt. Az igazi szenzáció azonban a rugalmasan változó programkörnyezet: például minden országban más és más nyelven szólalnak meg a férgek. A kukacok magyarra való okítását természetesen az 576 Kbyte vállalta magára. Ha azonban nem lennétek megelégedve a kiejtésükkel, úgy az ún. Speech Bankba saját készítésű hangokat is berakhattok. A zenékkel is hasonló a helyzet: a konfigurációs menüben egy wurlitzer mintájú opcióval magatok válogathatjátok össze a számok sorrendjét.

V.Z.


Kukacaink a rajzfilm minőségű közjátékokban sem hagynak egymásnak békét

worms 2 — Kiadja: MicroProse

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

P120, 16MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN95

✓ Rengeteg opció • rugalmasan alakítható környezet
✗ Tudáshoz képest eltúlzott gépigény

92%

Talán nem túlzás azt állítani, hogy Sid Meier apó igen előkelő helyet foglal el a számítógépes játékok nagy öregjeinek pantheonjában, hogynemondjam: a Szentháromság egyik tagja (mondjuk az Atya). Mint a Microprose alapítójának neki köszönhetjük azt a sokezer álmatlan éjszakát, amit olyan apróságokkal szerzett nekünk, mint mondjuk a Pirates!, Railroad Tycoon, Colonization, vagy a minden idők legjobb stratégiáinak kikiáltott Civilizationok – hogy csak terjedelmes bűnlajstromának legszebb ékkövelt említsem. Nemrég különféle ügyes-bajos dolgok miatt megugrott a Microprose-tól, és Firaxis néven egy önálló kis céget alapított, amelynek első játéka természetesen szintén egy stratégia lesz.

Sid bátyó elég nagy fába vágta a fejszéjét a Gettysburggal: fiktív, "mi lett volna, ha"-típusú adalékokkal megpróbálta óráról-órára rekonstruálni az amerikai polgárháború döntő csatájának számító ütközetet, amely 1863. július 1-3. között zajlott le Gettysburg városka közelében – ráadásul a manapság uralkodó divatnak megfelelve az egészet real time-ban. Mielőtt valaki arra gyanakodna, hogy a C&C-klónok immáron végeláthatatlan sorának újabb tagjával bővült a játékpaletta, azt megnyugtatom: mr. Meier szokásához híven ismét egy egészen új, egyedi elképzeléseken alapuló játékkal rukkolt elő, ami távolról sem hasonlít egyetlen másra sem a piacon levő választékból.



Ez a hely 800 rénes pontot jelent majd a végelszámoláskor


Hát a jobb szárnyon álló jenkik elég kellemetlen helyzetben vannak...

SCENARIOK

A főmenü egyszerűbb már nem is lehetne: indíthatunk gyakorlást, scenariot, végigharcolhatjuk a csatát (ez a szokásos campaign-mód helyi viszonyokra kvantált változata), multiplayer játékot indítunk, vagy állást töltünk. Scenariokból 22+2 darab van. A 22 a háromnapos csata főbb mozzanatait dolgozza fel, a kezdetektől egészen addig, amíg Lee tábornok és konföderációs csapatai súlyos utóvédharcok közepette elvonulnak a harcmezőről. A csata csúcspontjának a Pickett tábornok kétségbeesett rohama számít a Cemetery Hillen kiépített északi védővonalak ellen – az a hadművelet, amit romantikusabb érzületű amerikai történészek valóságos hőskölteménynek tartanak a mai napig – némileg objektívabb szemléletűek és előérzésektől mentesek pedig a britek 1916-os somme-i offenzívájához hasonló égbekiáltó ostobaságnak. A +2 scenario az első és az utolsó a listában: előbbi egy véletlenszerűen generált helyszín, amelyben egy megadott nagyságú hadmozdulatot hoz létre a masina, az utóbbi pedig a First Contactot megelőző mozzanat, amikor 1-én reggel az első déli csapatok megérkeznek a későbbi csatamezőre (ez a "campaign"-ben nem is szerepel). Ha az egész csatát indítjuk, akkor az utolsó scenario eredményének (veszteségek+elfoglalt pozíciók) függvényében kapjuk a következőt.

A scenario vagy campaign indítása után ki kell választanunk, hogy melyik felet óhajtjuk kommandírozni, majd a nehézségi fokozat beállítása következik, ami – Meier atyánkra teljesen jellemző módon – több összetevő kombinálása alapján egy bizonyos személyiséget kölcsönöz az AI-nek (Difficulty és Personality), továbbá meghatározza a csapatok kiindulási pozícióit és indításkor már élő parancsait. Ez vonatkozik egyben a helyszínre érkező friss egységek időzítésére, továbbá a tartalékban levő (pillanatnyilag fiktív) csapatokra is.

CSAPATOK

Csapatokból a kornak megfelelően alapvetően három féle (gyalogság, lovasság és tüzérség) van, amelyeket ezred-, illetve dandár szinten irányítunk. A formációknak megvan a maguk kis parancsnoka (általában egy lovas, névvel jelölve), aki rendszerint nem képvisel harcerőt, viszont rajta


Ádáz rohamra indulnak deli déli vitézeim egy pimasz jenki üteg ellen

SID MEIER'S GETTYSBURG

ÉSZA

keresztül a parancsnoksága alatt álló csapatoknak általános parancsokat is adhatunk. A csapatok eredményessége két összetevőből alakul ki: hatékonyság és morál. Az előbbi képzettségükből adódik (a scenariok elején külön seregszemle keretében megtekinthetjük a veterán, illetve némi tapasztalattal már rendelkező csapatainkat, köztük a legjobb dandárral), utóbbi pedig a harcmezőn pillanatnyilag elfoglalt pozíciójukból (ha a menüben nem kapcsoljuk ki ezt az opciót, akkor egyébként menet közben is folyamatosan kapjuk az erre vonatkozó infokat). Pozitív tényezők: saját csapat az egység valamelyik szárnyán, illetve a hátában; parancsnok a közelben; fedezék (például erdő, vagy az egység be van ásva). Negatív tényezők: egy előzőleg már megfutamodott egység a közelben; támadás a szárnyak felől vagy az egység hátából (tök jó, mert ha teljesen bekerítünk egy csapatot, akkor megadják magukat, és elvonulnak hadifogolynak), erős tüzérségi tűz több ütegből, vagy ha mozgatási formációban tüzelnek rájuk. Vörös nyilak mutatják, hogy az egység honnan kapja a tüzet, fekete, hogy ő kire lő (illetve menetben fehér a lehetséges célpontot).

Az aktuális egység kijelölése a zászlajukra kattintva történik, ilyenkor alul megjelenik a típusára jellemző menü, amelynek pontjairól jobb kattintással kapunk infot – egyébként elég egyértelműek lehetnek mindenkinek, aki valaha is játszott már stratégiai játékkal. Az első négy a formációt állítja be: harc közben célszerű a vonal (Line), menetben az oszlop (Column), az előrenyomuló ellenség lassítására a szétszóródás (Skirmish), míg a Wheel paranccsal az egységet forgatjuk. Nagyobb hadmozdulatokat a click után húzható nyíllal jelölhetünk ki, kisebbeket az Advance ikonnal, amire az egység előrenyomul egy kicsit. A Halt parancs leállítja a mozgást, az utoljára kijelölt formációba állítja a csapatot (menet közben nem lehet formációt váltani) – ha pedig van célpont, akkor a csapat tüzet is nyit. A Charge



Legnagyobb zoomnál már egész csinos látványt nyújt a játéktér: Scales tábornok is elégedett vele...

paranccsal az egység megrohamozza azt az ellenséges csapatot, amire utoljára tüzelt. Ezt csak magas morállal rendelkező csapatok hajthatják végre, továbbá azonos célpontra célszerű egyszerre több csapatot is rohamra rendelni a kellemes végeredmény végett. Double Quicket választva a csapat futva hajtja végre a formációváltást vagy a mozgást, de ha ilyenkor támadás éri, sokkal nagyobbak lesznek a veszteségei is. A Hold parancsra az egység akkor is kitart pozíciójában, ha a veszteségei miatt tulajdonképpen menekülnie kéne, de ez csak akkor lehetséges, ha parancsnoka a közelben van (ha nincs, akkor előbb hozzá kell rendelnünk az Attach ikonnal egy közelebb levő másikhoz). A többi egységnek is a gyalogokhoz hasonló a menüje, kivéve a tüzérséget, ahol külön van egy ikon a tüzelési pozícióba helyezéshez (Unlimber), továbbá – ha az Auto nem smakkol – célpontot is választhatunk.

Pár szót a képernyő tetején levő menükről: a Game-ben a szokásos load/save/feladás opciókat találjuk; a Viewban a jobb alsó sarokban levő zoom ikonhoz hasonlóan kicsinyíthetjük/nagyíthatjuk, valamint forgathatjuk a játékteret; Reportsnál találjuk az eddigi fontosabb események jegyzőkönyvét, a csatába küldött csapataink listáját, megnézhetjük az eddig történt események gyors visszajátszását maximális nagyításnál, továbbá a végső értékeléshez hasonló részeredményt kapunk a csata jelenlegi állásáról; az Info szöveges helpet ad a játék egyes részeiről; a Leadersnél meg lehet keresni a parancsnokokat; a Buggle calls pedig tkp. megegyezik a csapatok parancsaival.



A pennsylvaniak jól küzdöttek, a délieknek pedig "elhullottanak legjobbjaik a hosszú harc alatt"...

A scenario végén pontozásos értékelést kapunk az eredményről: ez áll egyrészt az n VP-vel jelzett stratégiai pozíciók birtoklásáért járó pontszámból (ahány VP, annyiszor 100 pont), továbbá a megölt/foglyul ejtett katonákért kapott pontokból (az exitált gyalogosok 1, a lovasok 2, míg a tüzérek 3 pontot hoznak a konyhára). Campaignben nemcsak a következő scenario függ a végeredménytől, de az ottani kezdőállás – igyekezzetek tehát minél jobban kihasználni a scenarioban rendelkezésre álló időt!

ÉRTÉKELŐ

Midőn meghallottam, hogy Sid apó új játékkal jelentkezett a piacon, természetesen néhány örömtüzet gyújtottam kies kis szobám közepén – amikor viszont belehullottam a játékba (vagy legalábbis a béta-verziójába), egy cseppet azért meglepődtem, mert nem igazán azt kaptam, amire számítottam. Félreértés ne essék: a játék szerintem kitűnő! A kezelési rendszer szokás szerint tökéletes, a terep pszeudo-3D megvalósítása is egészen egyedi, az animációk és a hangulatos festmények ügyszintén a helyükön vannak, és a hangok ellen sem lehet semmi kifogás – na de "nomen est omen"-alapon nem vártam volna, hogy Sid Meier "csak" EGY csatát dolgoz fel. Sokkal inkább jellemző lett volna fent nevezett megalomániás úriemberre, ha mondjuk az egész polgárháborút játszatja végig velünk, tehát igen meglepődtem, amikor a szokásos 30 órányi játékra számítva helyeztem kényelembe magam a monitor előtt – és alig röpke 3 óra múlva már készen is voltam mindennel. Persze, ha jól belegondolok, a parti "rövidségének" tulajdonképpen a téma az oka – a szerzők kihoztak mindent belőle, amit csak lehetett. Egy remek kis játék – na de egy Sid Meiertől ez kevés...

CoVboy

KDÉL ELLEN

RG

sid meier's gettysburg	Kiadja: EA
LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE BONA	A

P100, 16MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN95

✓ Egészen egyéni stílusú stratégia • intelligens AI • állandóan változó kezdőállások

✗ Nehéz mindig felülmúlni magát...

88%

MONSTER TRUCKS

TŰNÉS AZ ÚTBÓL!

Hatalmas gumiabroncsok, bonyolult felfüggesztések, irtózatos kardántengelyek és mindehhez egy nevetségesen eltörpülő normál méretű kasztni: igen, ez a monster truck. A Psygnosis legújabb játékában 9 ilyen monster truck a főszereplő, melyek – ahogy az a valóságos showműsorokban is lenni szokott – mindegyike egy-egy külön jelenség. Lássuk a versenyzők rövid bemutatkozását!

Egy régi típusú tragaccsal, Enzo, az izompacsirta olasz érkezett. Nadia a piros Jeepjével a női nemet és a németeket képviseli. Karl, a kopasz jamaicai egy VW kisbusszal áll rajthoz. Lean, az ausztrál kiscsaj csak magát szereti, no meg a felspécizett furgonját. A kefe sérójú Aaron, aki rajong a lőfegyverekért, az Államokból került ide, ő egy Big Foot volánja mögött foglal helyet. Miyoki egy újabb versenyző a szebbik nemből – mint japánban minden, ő is és a Buggy-ja is egészen apró, de nagyon gyors. Nail, az utromba angol a biztonságot tartja a legfontosabbnak: egy kiszuperált katonai páncélost alakított át a versenyhez. Bear, mint büszke hazafi, az orosz csúcstechnológiát, a Ladát választotta: csak az a kérdés, hogyan tudja az izomkötegeit ebbe a "fémdobozba" bepréselni. Végül a sort a szexi Michelle zárja Franciaországból, aki természetesen egy nőies kocsit, egy fehér bogárhátút vezet.

Miután betöltődött a játék, a számunkra szimpatikus szereplőt a főmenü Select Truck pontjánál választhatjuk ki. Akik játszottak már a Destruction Derby valamelyik részével, azoknak a menük és a játékmenet felépítése már nem lehet ismeretlen. Először is a verseny típusát (Select Race) kell meghatároznunk, ami lehet hagyományos, három körös verseny (Circuit Racing) vagy egy hosszabb, ellenőrzési pontokkal tarkított útvonalon folyó – rallyhoz hasonló – verseny (Endurance). Ez utóbbinál nincs is meghatározott útvonal: mindegy, hogy hogyan és hol vágunk át, csak az ellenőrzési pontokat kell a megfelelő sorrendben – és persze elsőként – elérnünk, amiknek a helyzetét a képernyő alján egy piros nyíl mutatja. Akárhol azért sajnos nem lehet átugratni, lévén, hogy az autó minden durvább leérkezésnél és koccanásnál sérül, amit alul egy fogyatkozó csík – a későbbiekben pedig a motorból kicsapódó füst – jelez. A harmadik versenytípus a Car Crushing, ami annyit tesz: autótörés. Ez az a verseny, amit a külföldi TV adókon is látni: egy stadionban két pálya van kialakítva, melyeken kiöregedett roncsautókat helyeztek el. A versenyző feladata egyszerű: azokat a meghatározott idő alatt minél jobban szét kell lapítani – a munkálatokhoz segítségére lesz az ugrató.

Ha bajnokságon (Championship) akarunk indulni, azt a főmenü Game Setup opciójába lépve tehetjük meg. Bajnokságot csak a Circuit Racingen és az Endurance-on játszhatunk, ugyanis a Car Crushing egyfajta jokerjáték lesz az idények végén: vagyis még növelhetjük egy kicsit a helyezéseinkkel elért pontszámokat.

Maximum kilences többjátékos, multiplayer módban is lehet játszani, de ez sajnos nem egyidejű játékot jelent; a játékosok egymás után következnek. Végül van természetesen gyakorlás (Practice) és időmérő futam is (Time Trials), ezeknek előnye, hogy magunk választhatunk pályát. Néhány pálya csak azután lesz aktív, ha már felsőbb osztályba kerültünk a bajnokságon. A játékot a harmadik osztályban kezdjük: itt még csak négy futamot kell végigmennünk. Ha elsők vagyunk, jön a következő osztály, dupla annyi pályával, és így tovább. Kör alakú pálya (ami alatt persze nem szabályos köröket kell érteni) összesen 7 van, míg az Endurance-on 4 környezetben 5 útvonal van kialakítva. Ez összeadva tehát 20+7 pályát tesz ki. A környezet sokszínűségére nem lehet panasz: füves réteken száguldozhatunk, szitáló hóesésben jeges úton csúszkálhatunk, az egyik helyszínen pedig fortyogó láva fölött kell áthajtanunk.

Az Options menüt azt hiszem nem kell túlságosan részleteznem: itt állíthatjuk be a nehézséget (Difficulty), az irányítást (Controls), az effektek hangerejét (Audio), a grafika részletességét (Details), és ami a legfontosabb, itt tölthetünk állást (Load-Save). Állásmentésre (természetesen csak a bajnokságnál) minden futam után nyílik lehetőség, ennek a menete PC-n teljesen megegyezik a PlayStation-verzióval: tehát (mint egy memóriakártyánál) ki kell választanunk egy blokkot, s nevet adva neki oda kell mentenünk.

A futamokat a főmenü utolsó pontjával, a Go-val indíthatjuk.

Az irányítással most nem kívánok foglalkozni, csak néhány érdekességre hívnám fel a figyelmet. Ha rükvercbe kapcsolunk, és látni akarjuk, merre tolatunk, nyomjuk le a hátramenettel együtt a le-kurzorgombot is. Az Endurance során előfordulhat, hogy beragadunk, vagy olyan helyre csúszunk be, ahonnan nincs kiút: ilyenkor segítséget kell hívnunk. Csak nyomjuk le a W-t, és máris kiemel minket egy helikopter, s visszavisz ahhoz az ellenőrzési ponthoz, ahol legutóbb elhaladtunk. Mellesleg hogy ne tévedjünk kerülőútra, érdemes az előttünk haladókat követni, s csak akkor levágni, ha már biztosra megyünk.

A játék grafikailag ugyan nem rossz, a poligonok például rendesen be vannak árnyékolva, de azért '97 végén egy kicsit többet vártam volna. Az még oké, hogy a program csak VGA-ban fut, de akkor legalább ne lenne olyan durva a vágás, hogy egy nagyobb ugratásnál a semmibe repülünk. Ezzel összefüggésben viszont a sebességgel szerencsére nincs gond: a gyors grafikának köszönhetően enyhe költői túlzással még a kerekünk alá kerülő kavicsok is érezhetőek, minek köszönhetően az irányítás messzemenően kielégítő, a kocsi frankón élethűen rugózik. Az ütközéseket is jól megoldották: óvatosan ugyan még lehet egymást taszigatni, de ha egyszer összeakadnak az óriási kerekek, mindkét kakaskodó szinte teljesen leblokkol. Eléggé zavart azonban, hogy nincs manuális váltó, a világbajnok futamaimat pedig sehogy sem tudtam visszanézni, mivel a Replay opciót hiába kerestem. Ráadásul ha DOS-ban indítottam el a játékot, még a pályák végén levő animációkról is lemaradtam.

V.Z.


A kocsizúzás a közönség kedvence



Íme a "kocka" Lada monster truck kiszerelésben



Nail páncélozott autója az egyik legmasszívabb



Ha baj van, az égből érkezik a segítség

monster trucks — Kiadja: Psygnosis

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

P120, 16MB RAM, 2xCD, 2MB SVGA

✓ Klassz ugratások • élethű mozgások • dimbes-dombos terep
✗ Nincs visszajátszás • durva képernyő update

74%

X-PADKÁK

X CAR

EXTREME MACHINES

Az versenyszimulátoroknál kezd divattá válni az, hogy szabad kezet adnak a járgányok beállításainál, s így vezetési stílusunkhoz igazíthatjuk azokat. Kezdődött



Lila csíkos barátomat éppen úszni tanítom

ez az F1GP-nél, és jelent meg sorra mindenütt (Screamer2, NFS2...). Ez még önmagában nem lenne baj (sőt, ellenkezőleg), de egyre inkább értelmetlenné válik azzal, hogy csak dísznek szolgál a sok Car Setup felirat. Erre figyelhettek fel az X Car készítői, és ez alkalommal jóval nagyobb szerepet tulajdonítottak a grafikonoknak és számoknak. Sajnos azonban a fiúk megfeledkeztek arról, hogy a programnak ki is kéne valahogy néznie. Márpedig ez manapság nem lenne hátrány, főleg ha autószimulátorról van szó.

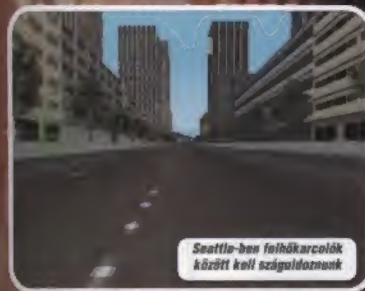
Lássuk miből is áll a program. Autó gyanánt 17 prototípus közül választhatunk. Ezek elég egyformának tűnhetnek, különbségeket csak a tulajdonságaiknál lehet találni. Javaslom, előbb egy nagyobb verdát válasszunk, mert igaz, hogy lassúbbak, de az irányíthatóságuk sokkal jobb. A pályák elég egyhangúak: a 11 pályából kb. 7 ugyanarra a sémára épül. Egy halom fa, zöld fű, négy-öt lelátó... hát könyörgöm, ha tudtak egy-két egész normális pályát is csinálni, akkor a nagy részét minek kellett ilyenekkel elszúrni? Talán ha majd kiadnak hozzá egy kiegészítést (ami nem valószínű), abban kijavíthatják ezt a hibát. Kár érte. Emellett még volt valami, amivel nem voltam megelégedve: grafika. Hiába játszol akár 800x600-as felbontásban, a távoli tereptárgyakból alig tudsz kivenni valamit. Ez VGA-nál csak fokozódott, ahol a levegőben lógó fenyőfák és méteres el-eltűnő szakadékok díszítették az utat. Fiúk-fiúk, ezt azért tényleg nem kellett volna! Lássuk a gépigényt. Különösebb gondom nem volt vele, VGA felbontásnál bőven elég egy sima P100-as, de az SVGA-hoz már komoly Pentiumok kellenek. Persze van 3Dfx támogatás is, aminél ez sem jelenthet problémát.

A versenyszámokat nem variálták túl. Indulhatunk gyakorláson (Preseason), gyors versenyen (Quick Race, ennél nincs időmérő edzés, s így értelemszerűen az utolsó helyről indulunk), és sima versenyen (Race). Ez utóbbin két gyakorlásra, és egy időmérő edzésre van lehetőség (nem értem, miért hagyták ki a bajnokságot?). Több helyen is találkozhatunk a Modify Car menüponttal. Itt finomíthatunk az autók beállításain. Ezekre térnék most ki bővebben:



Nem értem, miért ilyen kihalt ez a város. Pedig senkinek sem szóltam, hogy jövök...

Engine: motor
Gears: váltóáttételek
Brakes: fékek
Suspension: kerékfelfüggesztések
Aerodinamics: légellenállás
Tires: kerekek
Fuel: üzemanyagtartály
Steering: kormányzás



Seattle-ben felhőkarcolók között kell száguldoznunk



Azért vessetek egy pillantást az autó fényezésére is!

A képernyő jobb felső sarkában láthatjuk autónkat, és egy Paint Shop ikont. Ezzel saját fényezést készíthetünk járgányunkra (á la Nascar). Találhatunk még itt egy Test Track feliratot is, ezzel a legnagyobb sebességet (top speed), fordulékonyságot (skid pad), fékeket (braking) és irányíthatóságot (handling) próbálhatjuk ki.

Ajánlom, hogy ezt sűrűn használjuk, mert egy esetleges problémánál (pl. az autó érthetetlen okokból folyamatosan jobbra kanyarodik...) nehéz megtalálni a hibát.

Összességében nem lenne rossz, ha egy kicsit jobban odafigyeltek volna. A pályák között olyanok vannak, mint a maya birodalom, Seattle belvárosa, egy tengerparti kisváros (ez mind nagyon jó, csak a többiről ne szóljunk), stb.

Próbáltak realisztikusságra törekedni, kisebb-nagyobb sikerrel. Egyszer kipróbáltam, hogyan viselkedik a legerősebb motor a legkisebb járgányban. Jó volt, úgy ment, mint egy rakéta. A gond ott kezdődött, ahol az első kanyar... Az sem rossz, hogy minden motornak külön hangja is van, bár a minőségükkel nem voltam megelégedve. A legzavaróbb volt az egészben, hogy az autó nem tud elemelkedni a földtől. Hiába dülöngél a kanyarokban jobbra-balra, a kerekek végig lent maradnak az úton. A verseny egész hangulatos, elég egy rossz mozdulat, és máris előtted van az egész mezőny. Az ellenfeleket likvidálhatjuk is: ez a legegyszerűbben úgy történhet, hogy amikor beértük áldozatunkat, próbáljuk meg "betolni" az előttünk haladót. Ennek hatására ő a szó szoros értelmében szembe fogja találni magát a mezőnnyel, mi pedig máris egy hellyel előrébb találjuk magunkat. Tudom, tudom, a sportszerűség nem az erős oldalam. De a vereség sem!

G.P.

X CAR — Kiadja: Bethesda

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

P100, 16MB RAM, 2xCD, SVGA

✓ Egy autó beállításaival hetekig is elvan az ember
/ Elavult grafika + unalmas pályák

80%

TOTAL DRIVIN

KATALIZETOR

Kellőképpen széles baráti köröm egyöntetű véleménye, hogy ebben a pillanatban a *V-Rally*nál nincs jobb PSX-es autós játék a piacon. Mivel ezek a srácok kizárólag a játszhatóság és az élvezhetőség szempontjából tekintik a programokat, sokat adok a véleményükre. Amikor megérkezett a Total Drivin PSX-es változata egyből megmutattam nekik, hogy mik a benyomásaik – a fogadtatás abszolút kedvező volt.



Egyiptom. Szikrázó napsütés. A hajam csodálatos

TOTAL DRIVIN = TOTÁLIS ÉLVEZET?

Az ember fia (lánya) minél többet akar a pénzéért – ebből a szempontból a TD tökéletes vétel. Már csak azért is, mert 5 féle stílusban vezethetünk: IndyCar, hagyományos rally, Dakar rally, buggy, sport – olyan az egész, mintha beleestünk volna egy "egyet fizet, ötöt kap" akcióba. A játék elején csapatot kell választanunk (8 lehetőség adott), minden csapatnak 5 féle kocsija van (a különböző versenyfajtákhoz) és még ezek a kocsik is különböznek egymástól (értelemszerűen csapatonként). Más játékokat azért lehet könnyen megunni, mert ha kitanultuk az összes vezetési fortélyt és már minden pályán elsők vagyunk, akkor milyen újdonságot nyújthat a további nyüstölés? Nos, a Total Drivin-ban 5 féle vezetési formát kell megszoknunk, plusz a különböző időjárási körülményeket (eső, hó, jég, homok, aszfalt, miegymás) – szóval úgy gondolom, hogy a játék elég sokáig elszórakoztathatja gazdáját. És még akkor nem is beszéltem a különböző pályákról (város, sivatag, erdő, mező, hegyi szerpentin), melyekből csoportonként többet is kell teljesítenünk.



A zöld 911-est mögöttem Dr. Paulus Zoltán tesztpilóta vezeti

A Total Drivin irányítása eléggé életszerű. A kocsik nem pattognak nikkelbolha módjára, csak a legnagyobb kormányzási hibák esetén borulnak fel, és valahogy úgy érzi az ember, mintha tényleg egy párszáz kilós vas "valamit" irányítana. Ki tudok borulni az olyan autós játékoktól, ahol a kocsik távirányítós makettek módjára csúszkálnak, repkednek és imbolyognak. Nagyon tetszik például az is, ahogyan a kézifékel megoldották – a rally kocsikkal akár úgy is végig lehet száguldani a pályákon, hogy szinte kizárólag csak a kéziféket rángatjuk. Állat! Mondjuk az igazsághoz hozzátartozik, hogy a buggy sebessége a rallyhoz képest pite, de ne legyünk telhetetlenek...



Moszkva. Zuhogó eső. A hajam még mindig csodálatos

A játék grafikája osztályon felüli. A pályák (már csak a különféle országok és tájak miatt is) maximálisan változatosak, nagyon-nagyon szép a háttér és ami a legfontosabb: minden olyan életszerű! Amikor behajtunk egy erdőbe, tök sötét lesz, a tavaszi áradások elérik a megsüllyedt hidakat (ilyenkor kis patakokon hajtunk át, fröcsköl a víz), felverődik az őszi avar és sár – egyszóval minden nagyon korrekt. Svájcban bombasztikus látványt nyújtanak a csillogó felületű hegyi tavak, a havas hegygerincek. De még csak most jön a java! Ez az egyik első olyan autós játék (én eddig csak az ősrégi Motor Toon GP-ben láttam ilyet), amely nem egy képzeletbeli betonfalként kezeli a pálya (vagyis az út) szélét. Más programoknál ugyanis ha nekiütközünk valaminek, vagy éppen olyan helyzetbe kerülünk, hogy kisodródnánk a pályáról ez nem történik meg (mert ott van ugyan a táj, de "mégsincs ott", mert ráhajtani nem tudunk – mintha egy láthatatlan "üvegfal" szegélyezné az utat). Itt viszont néha bemehetünk a nagyvilágba, árkon-bokron át (bizonyos keretek között) – tök jó móka például, amikor a buggyval nem az úton megyünk, hanem keresztül a dombokon, aztán a végén kecses ívben landolunk egy tócsában (rosszabb esetben a tengerben). Sőt, az is előfordult már, hogy egy nagyobb repülés után egy téglafal mögött kötöttem ki, ahonnan maximum daruval tudtak volna kiszedni (de ha olyan kedvem volt, kipöccintettem egyik ellenfelemet az út mellett levő "susnyásba", ahonnan nem tudott visszajönni). Egyszóval a grafika tényleg bombasztikus. Ami kívánnivalót hagy maga után, szerintem az a kocsik kidolgozottsága – fel lehet ugyan ismerni a leghíresebb típusokat, de azért még egy kicsit csiszolhattak volna rajtuk. DE szerintem ez sem olyan egetrengető hiba.



Megkímélt versenykocsik eladók!

A Total Drivin zenéiről is csak jókat tudok mondani. Ha egy sztereó TV-n, esetleg erősítőn hallgatjátok őket, biztos az őrület! Talán a hanghatások lehetnének jobbak, [illegible] erősebb, de hát semmi sem tökéletes...

A Total Drivin és a V-Rally között nehéz eldönteni, melyik a jobb. Az irányítás és a táj szépsége mindenképpen a TD javára billenti a mérleget. A kocsik kinézete és életszerűsége viszont [illegible] jobb. A pályák hosszúsága és mennyisége mindkét programban körülbelül egyenlő, tehát nincs más megoldás, mindkét játéknak oda kell kerülnie a gyűjteménybe.

MARTIN

total drivin — Kiadja: Ocean

L Á T V Á N Y O S S Á 6
J Á T S Z H A T Ó S Á 6
S Z A V A T O S S Á 6
Z E N E B O N A

P L A Y S T A T I O N

✓ Gyönyörű tájak • változatos
✗ A kocsik lehetnének szebbek

90%

SPIROU



Spirou és Tintin, a két francia képregényhős nem túl közismert mifelénk, habár egyes csatornákon épp mostanában tűznek műsorra néhány rajzfilmet velük. A SNES-tulajdonosok viszont már mindkettőjükkel találkozhattak, vagyis két újabb Infogrameses SNES átiratról lesz szó.

Spirounak New Yorkban akad dolga, ahol a világ legkiválóbb tudósai gyűlnek össze, hogy megvitassák az eredményeiket. Köztük van Champignac gróf is, a híres feltaláló, aki a jeles eseményt legújabb találmányainak bemutatására akarja felhasználni. Spirou és Fantasio – mint a gróf legjobb barátai – ezt az alkalmat nem hagyhatják ki, s velük van a tőlük elválaszthatatlan mókus, Spip is. Már kezdődne az előadás, de Champignac szőrén-szálán eltűnik. A tudóst az elvetemült nőszemély, Cyanida rabolta el. Cyanida a gróf találmányait és gépeit őrült tervének megvalósításához akarja felhasználni: szolgasorba süllyesztené az emberiséget. Spirou azonnal üldözőbe veszi Cyanidát, mialatt Fantasio további információk után kezd nyomozni.

A játékban 13 oldalra scrollozódó pályán keresztül kell Spiroút átvezetnünk. Spip végig hősünk közelében marad. Érdemes figyelni, hogy merre vagy mit mutogat, sokszor a segítségével találhatjuk meg a helyes megoldást. Hősünket joystickkel vagy billentyűzettel irányíthatjuk. Bónuszokból elég kevés van: többnyire sapkákat vehetünk fel, amiből 50-et összeszedve plusz életet kapunk, és néha találkozhatunk energiát adó szívekkel is. Utunkat az utcán kezdjük, ahol lezuhanó cserepes virágok és kóbor ebek veszélyeztetik épségünket. Az ajtókon keresztül az emeletekre is felmehetünk, sőt, a villanyvezetékeken is átmászhatunk. A pálya végén Spirou a gróf egyik találmányának, a Micropulsernek az áldozatává válik: Cyanida kétcentisre zsugorítja össze, s így kell átjutnia a játékbolton. A padló hasadékain a játékmackók pocakját ugratóként használva tudunk átkelni (a magasban találhatunk egy bónusz-helyszínt), majd később a lufikba kell belekapaszkodnunk. Ha túljutottunk, a B lenyomásával meg tudunk szabadulni ellenségeinktől. Egy kis metrózás után egy gyártelepen találjuk magunkat. A szűk réseken hason csúszva tudunk átjutni, a robot-pókokat egyszerűen lőjük ki. A továbbiakban még hegyvidékeken, katakombákban, barlangokban, mocsárban, dzsungelben, folyik tovább az üldözés, míg végül eljutunk Cyanida bázisáig. Az igazat megvallva a feladatok színvonalával nem voltam hülségosan megelégedve. Első nekifutásra a legtöbb pálya sok bosszúságot fog okozni, viszont miután rájöttünk a trükkökre, pillanatok alatt végig lehet rajtuk futni.

spirou — Kiadja: Infogrames

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

486DX, 8MB RAM, 1xCD, VGA, SB

✓ Képregényes stílusú hátterek
✗ Túl egyszerű pályák

72%

Tin Tin in Tibet

Az Infogrames platformjátékaival kapcsolatban sokszor szót ejtettem már arról, hogy a játékaik tervezői legtöbbször nem azt tűzik ki célul, hogy szórakoztassák a játékost, hanem azt, hogy minél jobban megviseljék az idegeit. Ennek a mintapéldája a Tintin in Tibet.

Tintin – Spirouhoz hasonlóan – szintén egy újságírópalánta, aki a történet legelején éppen szabadságát tölti a hófödte Svájcban, Haddock kapitány és hűséges kutyája, Snowy társaságában. Ott értesül a hírről, miszerint egy DC3-as, a Patna-Kathmandu járat félúton lezuhant a hegyek között. A hír igencsak megrázza hősünket, hiszen a gépen utazott rég nem látott barátja, Chang is. Changet Tintin egy kínai utazása során ismerte meg: a fiút egy sebes sodrású folyóból mentette ki. Tintin nem hajlandó elfogadni, hogy barátja meghalt, főként mivel még aznap egy álmot lát, mely szerint Chang túlélte a katasztrófát. Haddock kapitánnyal azonnal Tibetbe indul, hátha sikerül még idejében megtalálniuk...

Ezek lettek volna az előzmények, amik mondjuk nem is csak előzmények, hiszen a fenti kalandokon nekünk kell átvezetnünk Tintint. Az események kronológiai sorrendben következnek, tehát elsőként Kínában találjuk magunkat a Jangce mellett. A folyó áttörte a töltést, ezért Tintin vonatja kényszerpihenőt tart – hősünk gyalog vág neki a további útnak. Rögtön bele is kóstolhatunk az Infogrames féle kibabrálós játékmenetbe: az égvilágon minden elképzelhető dolog sérülést okoz. Elég röhejes, ha például belegondolunk, amint az egyik újság halálozási rovatában a következő olvasható: Tintint, a világhírű riportert halálra gázolta néhány játszadozó gyerek. Na mindegy, törődjünk bele, hogy Tintin nincs a legjobb kondiban és induljunk! A vonatról kidobált csomagokat csak egyszerűen ugorjuk át (V), a rohangáló gyerekeket pedig magunk felé irányítva Tintint (le) kerüljük ki. Futni a C-vel lehet. A pálya végénél a csomagot rá kell dobnunk (C) a csúszós sínpárra, ezen kelhetünk át a mélység felett, majd a törékeny deszkáról kell gyorsan továbbszökkennünk. Itt jön majd a mentési ceremónia, s majd Svájcban folytatódik tovább a történet. Chang érkezéséről Haddock kapitány adja át a levelet, a tragédiáról pedig a TV-ből értesülhetünk. Innen futtában Tibetbe megyünk, s még majd további 13 pályán kell helytállnunk, hogy végül megtaláljuk Chang-et. A karakterekkel beszélgetni egyszerűen melléjük állva tudunk, felvenni/letenni tárgyakat pedig a fel/le iránnyal. A dialógusokat az Enterrel gyorsíthatjuk tovább. A hegymászó csákány használatánál ügyeljünk arra, hogy ha meg akarunk egy falon kapaszkodni, a fel iránnyal együtt a C-t is nyomjuk. A bónuszok ebben a játékban sem nyüzsögnek: csak energiát, időt és extra életeket szedhetünk össze.

Összességében mindkét játékkal a legnagyobb problémám az, hogy semmit nem fejlesztettek rajtuk a már több mint két éves SNES verziókhoz képest. A dialógusokat például nyugodtan leszinkronizálhatták volna, az átvezető jeleneteket pedig – lévén hogy rajzfilmsztárokról van szó és a CD-n pedig van bőven hely – igazán lecserélhették volna rajzfilm betétekkel.

V.Z.



Haddock kapitány a repülőgép roncsain piheni ki fáradalmait

tin tin in tibet — Kiadja: Infogrames

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

486DX, 8MB RAM, 1xCD, VGA, SB

✓ Sok pálya • változatos grafika
✗ Idegesítő és kiszámíthatatlan akadályok • irányíthatatlan

65%

LYLATWARS

STAR FOX WARS

Réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban... pontosabban nem is annyira régen, csupán négy éve, hogy elsőként eljuthattunk a Lylat naprendszerbe. Ezt akkor a forradalmian új, SNES-es FX chip segítségével tehettük: a Star Fox (vagy ahogy itt Európában nevezték: Star Wing) mérföldkőnek számított az űrháborús játékok terén. Nos, most itt van a N64 verzió, természetesen teljesen átgyúrt grafikával, megreformált játékmenettel, rengeteg (több mint 700!) digitalizált szöveggel.

A Lylat naprendszer negyedik bolygóján, Corneián békés civilizáció fejlődött, míg nem egy helybéli tudós, Dr. Andross teljesen be nem csavarodott: a majomképű géniusz félelmetes fegyverek fejlesztésébe kezdett. A tevékenységére azonban hamar fény derült, ezért Pepper generális elfogatta, és száműzte a Venom nevű bolygóra. Öt évvel később különös aktivitást észleltek a Venomról, aminek a kivizsgálására a három űrhajó, a Star Fox team indult: James McCloud, a ravasz róka, Pigma Dengar, a sunyi disznó, és Peppy Hare, a gyors nyúl. Miután megérkeztek a Venomra, Pigma elárulta a társait: csak Peppynek sikerült megszöknie, ő hozta a gyászos híreket Foxnak, James McCloud fiának. Azóta Andross háborút indított az egész naprendszer ellen: lassacskán, lépésről-lépésre foglalta el a planétákat, és immár Corneriát ostromolja. Corneria hadserege már nem elég az ellenálláshoz, ezért Pepper generális az új Star Fox team segítségét kéri.

A játékban Fox McCloud szerepében a Star Fox csapat vezetése lesz a feladatunk. A csapat tagjai: Peppy, akit az imént mutattunk be; Slippy Toad, a béka, aki leginkább műszaki képességekkel rendelkezik (ő méri be például a főellenségek pajzsait); és Falco Lombardi, a kakas, a csapat legelszántabb pilótája. Ők lesznek tehát a segítségünkre az úton, de sokszor persze nekünk kell segítenünk rajtuk. Ha kilövik őket, nem halnak meg, csak a következő pálya alatt a hajójuk javítás alatt fog állni. A társainkkal CB-n tartjuk a kapcsolatot, a rádión azonban beszélhetünk az anyahajónk robotpilótájával, ROB64-gyel is. Erre akkor nyílik lehetőség, amikor a képernyő tetején egy kis sárga ikon villog. Ha ilyenkor lenyomjuk a jobb C-t, ROB64 valamilyen módon (általában "szeretetcsomagokkal") a segítségünkre siet.


Slippy sorsa és hajója az óriás szörny markában van

MI IS AZ A RUMBLE PAK?

Mielőtt belefognánk a játék kielemzésébe, ejtsünk néhány szót arról, hogy miért van a játék egy az átlagostól eltérő méretű dobozba burkolva és (látszólag) miért olyan borsos az ára. Az ok egyszerű: a csomag magában foglal egy új kiegészítőt, egy kis elemes vibrátort. (Rossz az, aki rosszra gondol.) A dolog úgy néz ki, hogy belerakunk a kis szerkezetbe két darab AAA elemet, majd az egészet – mint egy memóriakártyát – csatlakoztatjuk az irányítóhoz. A kis bizgentyű 16 eltérő impulzust tud generálni: amikor gyorsítunk vagy lassítunk csak enyhén rezeg az irányító, míg ha belerohanunk valamibe, érezhetően megremeg a kezünk. Első hallásra persze lehet, hogy teljes mértékben hülyeségnek tűnik az egész, de tapasztalatból mondhatom: valóban fokozza a játék átélhetőségét, hiszen ezzel a kis ketyerével egy harmadik érzékszervünk is aktív résztvevőjévé válik a játéknak. A jövőben természetesen más játékok is használni fogják (sőt, már használják is) a Rumble Paket, de csak akkor csatlakoztassuk, ha az adott játék dobozán fel van tüntetve a Rumble Pak ábrája, mert például azoknál a játékoknál, amelyek memóriakártyát használnak, gondot okozhat.



A címképernyőn szórakozhatunk a Star Fox emblémát bámuló csapattal!

A FELSZERELÉSÜNK ÉS AZ AKCIÓ MENETE

Na de térjünk vissza a Lylat Warshoz! A programmal egyedül vagy a VS módban max. négyen (osztott képernyőn) egymás ellen játszhatunk, most azonban csak az egy játékos móddal fogunk foglalkozni. A játék menete nagyjából ugyanaz, mint SNES-en: többnyire egy Arwing pilótaszékében találjuk magunkat, s kétféle választható nézetből hosszú légifolyosókon repülhetünk végig. Újdonság viszont az All-Range Mode: bizonyos helyeken (leginkább a főellenségeknél) teljes mértékben átvehetjük az irányítást, s egy négyzetes területen belül arra mehetünk, amerre csak akarunk. Az is teljesen új, hogy néhány pályán tankkal, sőt tengeralattjáróval is lehetünk. Shigeru Miyamoto, a Nintendó első számú ötletgyárosának munkája messziről meglátszik a játékon: az akció sokkal könnyebb, mint SNES-en, mégis: hiába játsszuk végig a játékot hússzor is, mindig kínál újabb és újabb kihívásokat. Állásmentés nincs, sőt most még continue sem (csak az életeink), a nehézség ugyanis nem a túlélésben rejlik, hanem a titkos utak felfedezésében, és a maximális teljesítményt díjazó medálok megszerzésében. Jelen esetben a játék elején nem kell eldöntenünk, melyik nehézségű útvonalat választjuk, hanem játék közben, a pályákon dől el, melyik az a bolygó, amelyet következőnek meglátogatunk. Persze alternatívát (a térképen a Start lenyomása után: Change Course) csak akkor kapunk, ha sikerül megtalálnunk a nehezebb utat.

A hajónk manőverező képessége is fejlődött: egy le+bal C-t nyomva hurkot csinálhatunk, amivel az üldözőink mögé kerülhetünk, le+alsó C-t nyomva pedig (az All-Range módnál) egy U kanyarral megfordulhatunk. Új még a "bepörgés" is (a hajó bedöntésének gombja kétszer), amivel a ránk kilőtt lövedékeket csekély energiaveszteséggel visszapattinthatjuk. A fegyverzetünk alapvetően most is a korlátozott számú bombából (amit a B ismételt lenyomásával megfelelő időben robbanthatunk), és az örök, de útközben fejleszthető lézerből áll. Folyamatosan nyomva tartva a tüzelést gerjeszthetjük is a lézert, s így befoghatunk vele célpontokat – sőt, így bombát is küldhetünk a kiszemelt áldozatra. A gerjesztett lézer a becsapódást követően a közvetlen környezetében is pusztítást végez, ezzel pedig extra pontokhoz juthatunk: például két ellenséget egyszerre kilőve 3 ponttal leszünk gazdagabbak. A bombákon kívül a pályákon szedhetünk fel energiát adó gyűrűket vagy az energiacsíkunkat növelő aranygyűrűket (ebből három kell), valamint a letört szárnyunkat pótló szárnydarabot. A bónuszok sokszor mindaddig rejtve maradnak, amíg ki nem lőjük őket valahonnan, vagy meg nem csinálunk valamit – például egy helyen akkor kapunk egy életet, ha csatlakozunk a társaink által alkotott formációhoz.

A MEDÁLOK

A medálok begyűjtéséhez nélkülözhetetlen a fent említett többes találat, a kitüntetéseket ugyanis csak olyan pontszámoknál kapjuk meg, aminek az eléréséhez szinte az összes utunkba kerülő ellenfelet el kell pusztítanunk – ráadásul egyetlen társunkat sem szabad közben elvesztenünk. Az alábbiakban minden egyes bolygó ismertetését ezzel a szükséges pontszámmal kezdem. Ha az összes medál megvan, új opciók jelennek meg, mint például járműválasztás a VS módnál. Ha az Extra Mode legnehezebb útvonalát is teljesítjük, még magukkal a hőseinkkel is rohangálhatunk! Az eredményeinket (tehát nem az állást) a gép minden játék után elmenti.

1. Corneria

Szükséges pontszám: 150. Corneria városában rögtön két út választható. A nehezebb útvonal eléréséhez a pálya felét jelző ellenőrzési pont után meg kell mentenünk Falcot, majd a lyukas szigetek mindegyikén keresztül kell mennünk. Ha jól csináltuk, Falco egy ellenfelet követve egy vízesés mögé vezet minket. Itt mindkét főellenség más kispályás: a mechnek csak a "hátizsákját" kell céloznl, a régi (SNES-es) kiadású gépezetnek pedig az ágyúit.

2. Meteo – könnyű

Szükséges pontszám: 200. Miután átverekedtük magunkat a Star Warst idéző meteorit mezőn, a főellenségnek nem szabad a pajzsát lőni, csak a citromsárga, érzékeny pontjait. Bár a térkép nem mutatja, itt is változtathatunk az útirányon. A pálya fele után repüljünk át a kék nyilakból álló karikák mindegyikén, mire fénysebességre kapcsolunk, és

...ait (kiütük Pigmát is). Ez utóbbinak köszönhetően azonban ezután nem szerezhető meg Bolse-on a medál, tehát ahhoz válasszunk másik útvonalat. A Solarra vezető út akkor lesz aktív, ha időben sikerül végeznünk mindkével, tehát marad idő a bázison elhelyezett bomba hatástalanítására.

3. Katina – normál

Szükséges pontszám: 150. Fox egy régi barátja, Bill segítségére siet, aki csapatával egy óriási, "Independence Day-es" anyahajóval és az abból kirajzó apró vadászokkal száll szembe. Az anyahajó gyenge pontjait az időnként kinyíló ajtók, majd a középről kiereszkedő sugárfegyver képezi. Ha medált is akarunk, ne siessük el a pusztítást, és – az órajárással megegyező irányban körözve – keressünk egyszerre egy különös helyszín után (itt szedhetjük össze a 200 pontot) Katinán fogjuk folytatni az utunkat.

2. Sector Y – nehéz

Szükséges pontszám: 150. Az ádáz űrcsata után az Aquas felé vezető nehezebb útvonal akkor válik elérhetővé, ha 100 pont feletti a teljesítményünk – az tehát nem befolyásoló tényező, hogy a pálya fele után felül vagy alul repülünk tovább. A pálya végén két kisebb és egy nagyobb robot vár ránk, elintézésük nem jelenthet gondot.

3. Fortuna – könnyű

Szükséges pontszám: 50. Az egyik legkönnyebben megszerezhető medál: csak ki kell irtani a bázist támadó néhány hajót és az Andross által felbérelt farkas, Star Wolf haramialikvidálható csoportokat. Bill a következő pályán hálálja meg a szívességet. Ha nem lőjük ki a hajót, a kék útvonalra kényszerülünk.

3. Aquas – nehéz

Szükséges pontszám: 150. A víz alá ereszkedve könnyen végezhetünk kiadós pusztítást, ugyanis a torpedóink száma végtelen. A pálya végén levő óriáskagyló tetejéről bónuszként lőhetjük le a kinövéseket; a főellenség megsemmisítéséhez pedig a héjat összetartó nyúlványokat kell célozni, majd azután a kagyló szemét.

4. Sector X – könnyű

Szükséges pontszám: 150. Az űrszemétên átrepülve a pálya fele után két útirány választható. Ha balra fordulunk, céltáblának tűnő kapuk jönnek, amelyeket gyorsan lőve, pirosra váltanak, és kinyílnak. Ha mindegyiken átrepülünk, fénysebességre kapcsolunk, és a Sector Z-be jutunk. Ha ez nem jön össze, a pálya végi robotnak a fejét kell becéloznunk (akár bombát is használhatunk, ugyanis ha sokáig bénázunk, elbokszolja Slippy hajóját, akit ezután a Titanián kereshetünk).

4. Solar – normál

Szükséges pontszám: 100. Az izzó nap felszíne fölött csak akkor szerezhetjük meg a medált, ha bombát használunk a csapatban közeledő madarak ellen. A lubickoló lávaszörnynek először a kezeit kell lelőni, majd a fejével kell végezni. A köpéseit lőjük ki, ugyanis bónuszok lesznek belőlük.

4. Zoness – nehéz

Szükséges pontszám: 300. Ezen a Saturnos Panzer Dragoonra emlékeztető (óriási hernyók, stb.) vizes pályán a nehéz útvonal úgy folytatható, ha az összes reflektort kilőjük. Ha egyet is kihagyunk, észrevesznek minket, és pirosra vált a fényük. Időközben csatlakozik hozzánk egy cicababa (Cat) is, ő a következő pályán is fog segíteni. Az itteni főnök (egy tengeralattjáró) az egyik legkeményebb, csak bombákkal lehet elintézni. Bombákat a ránk kilőtt gyöngyökből lőhetünk ki. Először a gépezet kéményeit kell felrobbantanunk, majd miután a gép lemerült, a periszkópot. Ezután az oldalsó tartályától szabadítsuk meg, majd amikor vissza akarja húzni a tenger mélyéről, a csőrlőt zúzzuk ripityára. Ezt követően már csak a maradék tartály, és a törzs van hátra.

5. Titania – könnyű

Szükséges pontszám:150. Itt egy sivatagon kell átvágnunk, méghozzá egy tankkal. A pálya végén egy skorpiószerű szörny tartja a markában Slippy hajóját. Először a karjait kell lelőnünk, de ha csapkod a farkával, ne felejtsünk el felemelkedni (Z+R). Ha már nem maradt egy karja sem, a mellét kell célozni.

5. Macbeth – normál

Szükséges pontszám: 150. Egy katonai vonatot veszünk üldözőbe egy tankkal. A vonat kocsijai különösen sok pontot érnek. A pálya fele után nyolc kapcsoló következik. Ha mindegyiket átállítjuk, már csak a kijelzőre, majd az ezután előbukkanó váltókarra kell rálőnünk, aminek hatására a vonatot egy üzemanyagraktárba siklatva 50 pont lesz a jutalmunk, továbbá áttérhetünk a nehezebb útvonalra. Ha ezt nem tesszük meg, külön kell elintéznünk a vonatos főellenséget a vonatra és a papírsárkányként lebegő szerkezetre fűzelve.

5. Sector Z – nehéz

Szükséges pontszám: 100. Itt a barátainkat kell megvédenünk a rájuk támadó ellenségtől, valamint a Great Foxot (anyahajónkat) a felé közeledő rakétáktól. A munkába hathatósan besegít Cat is, ezért ha a medált is be akarjuk gyűjteni, talán jobb ha nélkülözzük a társaságát, azaz a Sector X pályáról jövünk ide. Ha nem sikerül megvédeni a hajót, a könnyű útvonalon megyünk tovább. (Mellesleg jópofa dolog, hogy így az endsequence-ben is sérülten fog a Great Fox feltűnni.)

6. Bolse – könnyű

Szükséges pontszám: 150. Először az űrbázis pajzsát biztosító lézerrács generátorait kell kilőnünk. Ezután egy sereg űrhajó támad ránk, majd a medál megszerzéséhez Star Wolf bandájával is le kell számolnunk. A bázis felrobbantásához a középen előbukkanó oszlopon a sárga egységeket kell kilőnünk.

6. Area 6 – nehéz

Szükséges pontszám: 300. Az egyik legkeményebb űrcsata: Andross fő flottájára kell megsemmisítő csapást mérnünk. Az űrállomások 3 pontot érnek. Ha a pálya felénél nincs legalább 150 pontunk, már le is mondhatunk a medálról. Ha nem akarjuk, hogy az anyahajónk likvidálja a csatahajókat, ne szóljunk oda ROB 64-nek, egyébként is Andross itt már gyakran belekontárkodik az éterbe. Itt egy láthatatlanságból előtűnő csészealj a főellenség. Amikor kinyílik, először a belsejében köröző három fényt lőjük ki, majd a három kart. Ezek néhányszor újratermelődnek, de a második forduló után sebezhetővé válik a csészealj közepe!

7. Venom

Szükséges pontszám: 200. Ha a könnyű útvonalon közelítjük meg a Venomot, főellenségként egy futó gólem után eredünk, miközben a szűk folyosót a gólem nyomában oszlopok torlaszolják el. A gólem testrészeire addig kell lőnünk, amíg csak egy váz marad; csak ezután lőhetjük szét a fejét. Ezután magával Andross-szal találkozunk: először a szemét lőjük, ekkor elkezdi dörzsölni a képét, mialatt a másik keze védtelenül marad. Ezt ismételjük meg néhányszor, s szabaduljunk meg a kezeitől. A fejet szétlőve azonban kiderül: sajnos ez csak egy ál-Andross volt, az igazit a nehezebb útvonalon kell keresni...

Ha a nehezebb útvonalon jövünk, rögtön Andross búvóhelyének a bejáratához érkezünk, ahol Star Wolffal és bandájával hoz minket össze a sors. Most sokkal jobb hajókkal támadnak – ha egyedül jövünk, szinte semmi esélyünk. Androsst ugyanúgy kell elintézni, mint Easy fokozaton, de itt az arc mögül a valódi Andross kerül elő: egy hatalmas agy. Először a körbe keringő szemeivel kell végeznünk, de ezután vigyáznunk kell, mert követni fog minket. Ha elkapjuk a megfelelő ütemet, mindig lesz annyi időnk, hogy szembeforduljunk vele, és becélozzuk a kisagyat. Ekkor tüzeljünk, majd begyorsítva a hajót a kilógó idegeket kerüljük ki, s kezdjük az egészet elölről. Ha netán mégis fennakadnánk, pörgessük az űrhajót és turbózzunk, hogy minél hamarabb kiszabaduljunk.



Venom felé közeledve Andross flottáját kell megritkítanunk

Ha sikerül a kisagyat néhányszor eltalálnunk (a nagyagyat Andross pajzsként használja), Andross elpatkol, de úgy dönt, minket is magával visz.

Szerencsére azonban megjelenik apánk szelleme, tehát már csak őt kell követnünk, s a robbanás elől a labirintusan keresztül kijuthatunk a felszínre...

V.Z.



Andross bácsinak valami szúrja a szemét

lylat wars — Kiadja: Nintendo

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENEBONA	

NINTENDOO

✓ Sok megfejtendő titok és részfeladat

✗ A régi Star Fox-rajongóknak túlságosan is könnyű

93%

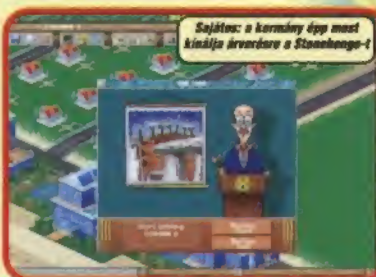
HOLIDAY

Ki tudja miért, az utóbbi időben ugyancsak elszaporodtak a Theme Park mintájára készült stratégia/manager programok. Theme Hospital, Constructor, Beasts and Bumpkins – hogy csak a legismertebb darabokat említsem. Ezen klónok túlnyomó többsége meglepő módon egész emészthetőre sikeredett, így aztán különösebb ellenérzések nélkül vettem kezembe az Ocean legújabb próbálkozását, a Holiday Islandet. Az mondjuk elég gyanús volt, hogy Laci bátyó rendkívül készségsen nyújtotta át a játékot, holott ő az efféle stuffokat igen nagy előszeretettel gyűjti be magának. Meg aztán a doboz hátulján szomorkodó képek is kissé riasztóan hatottak, ám mindezen baljós ómenek ellenére magamhoz ragadtam a programot. Ez stratégiai léptékű hibának bizonyult.


Korrekt várostervezés: két igen frekventált hotel a szennyvíztisztító és a szeméttelep szomszédságában

Az első kellemetlen meglepetés akkor ért, midőn a feltűnően rövid installálás után a játék sehogy sem akart magának egy szabad szemmel is kivehető ablakot nyitni. Az alkotók alighanem abban a szent meggyőződésben élhettek, hogy a PC a 640*480-asnál nagyobb felbontásra aligha képes. Tehát minden játék előtt át kellett méreteznem a Windows 95-öt és újraindítanom a gépet. Korrekt. E ponton már komoly kétségeim támadtak a programozók hozzáértését illetően, mivel ilyen bakikat legfeljebb a középkategóriás shareware játékokban illik elkövetni. Nem baj, ez még belefér. Elvégre a gyári kézikönyv szerint hatalmas móka vár ránk: trópusi szigeteken kell üdülőparadicsomokat létesítenünk, és persze irtani a gaz ellent (mármint a konkurens cégek vendégeit). Ez eddig szép és jó, de a napsütötte tájat megpillantva megmaradt lelkesedésem is elillant. Nem mintha annyira csúnya lenne a grafika, de körülbelül annyi ötlet és humor van benne, mintha a Szahara egy különösen elhagyatott részét vették volna a táj alapjául (ez alól legfeljebb néhány állókép képez kivételt). Holott e műfaj egyik legsarkalatosabb pontja a képi humor, hisz ez szögezi a monitor elé az embert. Ha egy puritán stratégiai játékra vágyom, majd a Stalingradot vagy a Civilization II-t fogom elővenni. Ezeknek pedig nem jelent a Holiday Island komoly konkurenciát. És akkor még igen finoman fogalmaztam...

Szóval nagy vonalakban ezek voltak az első benyomásaim a játékról. Kénytelen-kelletlen azért elszórakoztam pár napot a Holiday Islanddel, s az újabb bosszantó hibák mellett azért a játék néhány rejtett (sajnos IGEN jól elrejtett...) erényére is ráakadtam. Mindent összevetve nem állítanám, hogy a program teljesen élvezhetetlen lenne. Mondjuk inkább úgy, hogy csak a legelvakultabb Theme Hospital rajongóknak ajánlott.


Sajátos: a kormány épp most kínálja árverésre a Stonehenge-t



A NEMES CÉL

Célunk tehát adott: egy jól működő és minél több vendéget vonzó üdülőparadicsom felépítése. Magyarán kiszemelünk egy jobb sorsra érdemes kis szigetet, teleépítjük szállodákkal, repterekkel, szemétlerakódókkal és strandokkal – s várjuk a rádiótelefont és Ray Bant lóbáló újgazdagok minden elsöprő rohamát. Ha nem kell megijedni, a dolog ennyire azért nem egyszerű.


A strand és környéke a Balaton-vidéket idézi (legalábbis múlt századi állapotában)

Példának okáért ott vannak a szállodák és házak, ahol a már emlegetett vendégek térnek nyugovóra. Elméletileg a magunkfajta mogulnak aligha kéne mindenféle kis vityillókkal bajlódnia, de a vendégek egy csoportja ezeket részesíti előnyben a nagy hotelekkel szemben. Építeni természetesen csak sík terepen lehet, tehát az idilli kis dombokra nyugodt szívvel szabadítsuk rá a dózereket. A szállodák legkellemetlenebb vonása, hogy folyamatosan elhasználódnak, s egy kellőképpen leamortizálódott hotelt csak a legkarcedzettebb kelet-európai turisták keresnek fel. Ezen áldatlan állapoton egy gyors renoválással segíthetünk, ami viszont igen komoly nyereségkiesést eredményez. Egyébként szállodából és házból is igen sokféle akad, ezek nagy részét csak egy bizonyos idő eltelte után leszünk képesek felhúzni (ez minden más épülettípusra is igaz).

Kulcsfontosságú épületek még a repterek és kikötők is, mivel az alkalmi hajótöröttekre nem érdemes bazírozni. Egyébként igen hosszasan töprengtem azon, hogy a beérkező vendégek száma pontosan mitől is függ. A kézikönyv igen homályosan fő és utószezonokat emleget, de én a látogatók számában semmiféle rendszerességet nem tudtam felfedezni. Egyik pillanatban özönlenek a vendégek, a másik pillanatban akár

SIM CITY T

ISLAND



500?

atomot is robbanthatnánk a parton – nesze neked, stratégia! A repülőtereket egyébként szállodánktól jó messze építsük fel, az üdülők ugyanis nem igazán kedvelik a lökhajtásos ébresztést.

Az éttermek, üzletek, látványosságok és sportlétesítmények egyrészt vonzzák a látogatókat, másrészt pedig többé-kevésbé fix bevételi forrást jelentenek. Érdemes a szállodák illetve strandok közelébe telepíteni őket, mivel a lusta vendégek nem szeretnek órákat gyalogolni egy flakon napolajért. Ez egyébként csak magánvélemény, mivel a látogatók hangulatáról illetve problémáiról semmiféle visszajelzést nem kapunk, a kiszámíthatatlan forgalomingadozás miatt pedig még az üdülők számából se nagyon lehet következtetéseket levonni. Legfeljebb a hetedik érzékünkben bízhatunk.

Mikor szigetünket már telepakoltuk mindenféle épülettel, nem árt felfejleszteni egy kicsit az infrastruktúrát sem. A víz és villany például a legspártaibb üdülőközpontból sem hiányozhat, mivel a vendégek nem rajonganak a Robinson emléktúrákért. Különösen fontosak a szeméttelepek, mivel ezek nélkül szép lassan belefulladunk a szemétbe (magyarán egy "kicsit" kevesebb látogatóra számíthatunk). A szeméttelepeket mindentől távol érdemes felépíteni, mivel a néhány tonna rothadó zöldség szaga kissé riasztóan hat az üdülőkre.

Egyébként az utakra és járműkölcsönzőkre sem árt költeni, mivel vendégeink a XX. század elpuhult gyermekei, így nemigen hajlandók gyalogszerrel túl messzire elmozdulni.

Külön figyelmet érdemelnek a világ csodái, melyeket a kapzsi és mindenre elszánt politikusok időről-időre árverésre bocsájtanak (ez már annyira debil ötlet, hogy tetszik). Elvégre mi csábítaná jobban a túuristákat, mint hűs tenger, polinéz lányok, pálmafák és mondjuk az Eiffel-torony a strandon. A gond magából az "árverés" szóból fakad, mivel a galád konkurencia is majd mindent megadna egy ilyen csodáért. Arról már nem is szólva, hogy ezen neves épületek fenntartása igen súlyos összegekbe kerül, úgyhogy csak a játék vége felé érdemes ilyen vakmerő húzásokkal próbálkozni.


Donna Tonna, avagy a Dagadtság-szobor

GONOSZKODOM, TEHÁT VAGYOK

Alapvetően kétféleképp érhetjük el, hogy a konkurens üdülővállalatok lehúzzák a redőnyt. Az első, nevetséges és idejemúlt módszer az, ha igényes szolgáltatásainkkal próbáljuk elhódítani a vendégeket. Csakhogy ez meglehetősen drága és időigényes móka, amelett maga a program sem támogatja igazán az efféle körmönfont ötleteket. A második módszer már lényegesen célravezetőbb: szabotáljunk. Drágának ugyan ez is drága, viszont legtöbbször sikert (néha kirobbanó sikert...) hoz. Nekem például a piranha-telepítés a kedvencem, de még több, hasonlóan kedves meglepetéssel is borsot törhetünk az ellen orra alá. Mindössze két dologtól kell tartanunk: egy balsikerű akció után a média lecsap a dologra, s leendő vendégeink egy ideig gyanakvó arccal forgatják majd prospektusainkat, valamint előfordulhat az is, hogy ügynökünk lelép a pénzzel. Nem baj, akkor is megéri...


Az ellenfél úszómedencéjébe ismert tettesek piranhákat telepítettek...


A szeméttelep az idillI külvárosból sem hiányozhat

KATASZTRÓFÁK

Az ember azt hinné, hogy egy elhagyatott (illetve egykoron elhagyatott) szigeten békésen (illetve viszonylag békésen) csordogál az élet. Sajnos az égieknek viszont csípheti a szemét ténykedésünk, mivel időről-időre mindenféle kellemetlenségeket zúdítanak nyakunkba. Példának okáért itt vannak a tankhajó-balesetek, melyek során idillI strandjaink puha homokját jól megteremett olajfoltok kezdik el beszennyezni. Ez még csak a fürdőzők bőrén és kedélyállapotán hagy maradandó nyomokat, de egy kósza árhullám már minden, a tenger szintjén elterülő épületünket is elpusztítja. Ez már jóval húsbavágóbb probléma, de az igazi tahóság a gép részéről egy jó kiadós földrengés, ami épületeink pontosan 10%-át azonnal romba is dönti. A játék alkotói szerint ezen épületeket a gép véletlenszerűen sorsolja ki, de az esetek többségében gyanúsan sok hotelunk veszik oda... E kellemetlen történések ellen csak egy biztosítás megkötésével védekezhetünk, ami viszont ugyancsak nagy érvágást jelent. Lehet választani.

A katasztrófákkal kapcsolatban egyetlen kellemes dolgot tudok csak megjegyezni: a legtöbb pálya elején kikapcsolhatjuk őket.

EGY JÁTÉK FEJFÁJÁRA...

Nem hinném, hogy a cikk elején már elsütött dörgedelmeimet meg kéne ismételnem, tehát tömören és lényegretörően: a Holiday Island ugyancsak gyengére sikeredett. Az pedig, hogy egy sehol nem jegyzett (tehát teljesen kezdő) gárda készítette, még egy igen érdekes kérdést is felvet: vajh' a jónevű Ocean fura urai miért nem kerestek egy kissé tapasztaltabb csapatot? Mert maga a gondolat, hogy egy ilyen játék bármiféle konkurenciát is jelentene a Bullfrog Theme-sorozatának, finoman szólva is naív. Ennél azért illene magasabbra tenni a mércét...

T.J.

holiday island — Kiadja: Ocean

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

DX2/66, 8MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN

✓ Helyenként hangulatos zene
• kellemes kis terrorakciók
• alacsony gépigény
✗ Kicsit megkésett Sim City-utánzat

58%

TOTAL ANNIHILATION

Még régebben olvastam egy pár híradást a GT Interactive játékáról, a Total Annihilationről. Akkor úgy emlegették, mint azt a programot, amely majdan letaszítja a trónról a Red Alertet, a real-time stratégiák koronázatlan (vagy koronázott) királyát. Bevallom őszintén, kicsit mosolyogtam a dolgon, mondván minden cég ezt hirdeti magáról, aztán a játék megérkezésekor derül ki, hogy nem mind arany, ami fénylik. A múltkori számban ismertetett Dark Reign volt eddig az egyedüli esélyes remekül kidolgozott harcrendszerével. No, de ne szaporítsuk a szót, térjünk át inkább a TA-re. Már az első küldetéseknél látszik, hogy egy nagyszerű próbálkozásról van szó, és minél jobban belemerülünk, annál inkább megerősödik ezen véleményünk.

A kerettörténetre különösebben nem térnék ki, elég legyen annyi, hogy a jövőben egy galaktikus háborúba csöppenünk. A Core és Arm seregek (nem találtam frappáns magyar megfelelőt rájuk) időtlen idők óta csatároznak egymással. A galaxis romokban hever, a hajdan fényes és büszke hadseregekből mára már csak szánalmas, elszórtan állomásozó alakulatok maradtak. A gyűlölet azonban mindkét oldalon olyan erős a másik iránt, hogy csakis az ellenfél teljes megsemmisítése (Total Annihilation) lehet az egyedüli alternatívája a háború befejezésének.


A D-Day megkezdődött

Raptár a hegyperiacon, avagy raptató a hegytetőn (asszátok be...)

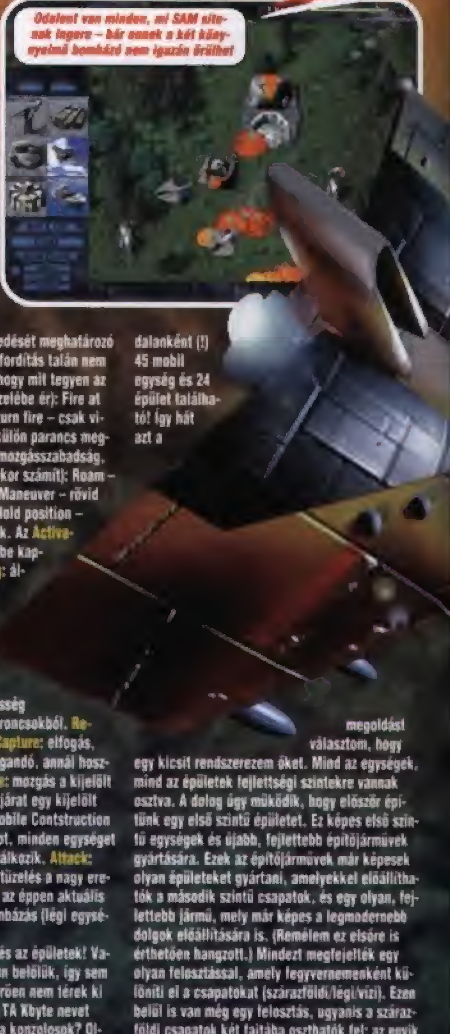
Nézzük az alapvető tudnivalókat! Azt majd mindenki eldönti, hogy melyik sereg oldalán száll be a küzdelembe. Az első, és legfontosabb egységünk mindkét oldalon a **Commander**. Alapvető tulajdonságai közé tartozik egy energia/fém gyűjtő/felhasználó szerkezet. A játékban előforduló egyik legerősebb fegyverrel, a Disintegrator Gunnal is rendelkezik. Képes az egyszerűbb (de egyben legfontosabb) épületek felhúzására is. Különleges páncélzattal rendelkezik, mely ugyan lassan, de fokozatosan képes az önjavításra. Energiát képes kivonni a szerves anyagokból (pl. fákból), és fémet képes kinyerni a fémes alapú, szervetlen tereptárgyakból (pl. roncsok, csövek).

Az egységeink: Bővebben később vesézzük ki őket. Ízelítőnek annyi, hogy a három alapvető fegyvernemmel rendelkezünk, méghozzá nem kis választékban: szárazföldi, légi és vízijárművek egyaránt megtalálhatóak. Az épületek is nagy számban képviseltetik magukat, róluk szintén egy kicsit lejjebb.

Nyersanyagaink: A kis felderítőrobottól kezdve, az épületeken át, a hatalmas cirkálókig bezáróan minden egyes egység elkészülésének két feltétele van: amiből felépül (fém) és amelynek segítségével előállítják (energia). Mint említettem, a Commanderünk képes mindkettő előteremtésére, de ez csak ideig-óráig (ez itt az első pár küldetést jelenti) lesz elég. Később fejlettebb (azaz hatékonyabb) eszközökkel rendelkezünk majd (bányák és fémüzemek, különféle erőművek) – de hát ezeket is fel kell húzni valamiből.

A főképernyő: a játéktér egyértelmű. Bal oldalt felül található a térkép. Az ellenséges egységek abban az esetben láthatóak rajta, ha már rendelkezünk egy nagy hatótávolságú radarállomással. Alatta a két fő tevékenység ikonja található: Orders (különböző parancsok, az egységtől függ, melyiket használhatjuk) és Build (építés, értelemszerűen csak abban az esetben lehet választani, ha az egység képes rá). A játéktér fölött helyezkednek el fém-, és energiamennyiségünk indikátorai. A csík egy grafikus kijelző, számunkra a számok lesznek érdekesebbek: amelyik alatta helyezkedik el, az mutatja a jelenlegi mennyiséget, jobb oldalon felette a raktározható maximum látható. A +-szal jelölt zöld a per pillanat előállított, a –-szal jelölt piros szám a felhasznált mennyiséget jelöli. Amennyiben a pointer egy egységre, épületre vagy tereptárgyra mutat, a játéktér alatt jelennek meg a tulajdonságai (pajzs, státusz,harci gyakorlat vagy kinyerhető anyagmennyiség). Az OPTIONS menüt az F2-vel jeleníthetjük meg, illetve ha nincs semmi kijelölve akkor a bal alsó sarokban található gombra clickelve.

Lássuk a parancsokat! Először is válasszok ki az egységet (épületet), mert addig fel sem tűnik semmi a bal oldalon. Több tevékenység is végezhető egymás után, ehhez a SHIFT nyomvatartására lesz szükségünk, az egység a kijelölés sorrendjében hajtja végre őket. Nem mindent kell innen megadni, itt általában a speciális utasításokat használjuk csak, az alapvetők a játéktérben clickelgetve is előhozhatók. Az adott egységnél csak azokat használhatjuk, amelyik világos színre vált.


Odalent van minden, mi SAM site-nak ingere – bár ennek a két kény-nyelmű bombázó nem igazán örülhet

Először is két, a jármű viselkedését meghatározó beállítás jön: **Agressiveness** (fordítás talán nem szükséges, azt befolyásolja, hogy mit tegyen az egység, ha egy ellenség a közelébe ér): Fire at will – azonnal betámadja; Return fire – csak viszonozza a tüzet; Hold fire – külön parancs megérkezéséig nem lő. **Mobility** (mozgásszabadság, szintén egy ellenfél feltűnésekor számít): Roam – szabad mozgásterületet kap; Maneuver – rövid távú kitérőket végrehajthat; Hold position – mozdulatlanságra kárhoztatjuk. Az **Activate/Deactivate** parancsok a ki/be kapcsolásra szolgálnak. **Cloaking**: álcázás (ha képes rá), energiát fogyaszt. **Load/Unload**: akkor van értelme, ha egy szállítójárműről van szó, feltöltés/kipakolás. **Reclaim**: az előbb említett energia/fémfelszívó képesség használata, tereptárgyakból, roncsokból. **Repair**: sérült egység javítása. **Capture**: elfogás, minél nagyobb méretű az elfogandó, annál hosszabb időt vesz igénybe. **Move**: mozgás a kijelölt célig. **Guard**: őrzés. **Patrol**: őrjárat egy kijelölt területen. Amennyiben egy Mobile Contstruction Unitnak adjuk meg a parancsot, minden egységet megjavít, amivel útközben találkozik. **Attack**: támadás, egyértelmű. **D-gun**: tüzelés a nagy erejű disintegrator gunnal. **Stop**: az éppen aktuális parancs leállítása. **Bomb**: bombázás (légi egységeknél).

Következzenek az egységek és az épületek! Valami elképesztő mennyiség van belőlük, így sem egyenként, sem felsorolásszerűen nem térek ki rájuk, ugyanis ekkor az újság TA Kbyte nevet kapna – mit szólnának ehhez a konzolosok? Oldalanként (!) 45 mobil egység és 24 épület található! Így hát azt a megoldást választottam, hogy egy kicsit rendszerezem őket. Mind az egységek, mind az épületek fejlettségi szintekre vannak osztva. A dolog úgy működik, hogy először építünk egy első szintű épületet. Ez képes első szintű egységek és újabb, fejlettebb építőjárművek gyártására. Ezek az építőjárművek már képesek olyan épületeket gyártani, amelyekkel előállíthatók a második szintű csapatok, és egy olyan, fejlettebb jármű, mely már képes a legmodernebb dolgok előállítására is. (Remélem ez elsőre is érthetően hangzott.) Mindezt megfejelték egy olyan felosztással, amely fegyvernemenként különíti el a csapatokat (szárazföldi/légi/vízi). Ezen belül is van még egy felosztás, ugyanis a szárazföldi csapatok két fajtába oszthatók fel: az egyik

RED ALERT RÓNFOSZTÁSA?

HILATION

a KBOT-ok (ezek a Mechwarriorokból illetve a Battletechből már ismerős kétlábú óriásrobotok, illetve néhány kisebb, a szépemlékű Mikrobit idéző masina), a többiek a szokásos tankok, páncélozott járművek kategóriájába tartoznak. Vannak átfedések is, ugyanis az azonos szintű építő egységek sokszor képesek ugyanazon épületek felhúzására. Felmerülhet a kérdés, hogy akkor miért bonyolították meg ennyire a dolgot? Lássunk erre egy példát! Teszem azt, az ellenfél vonalai mögé szeretnénk felhúzni egy épületet. Optimális esetben erre több lehetőségünk van: elmehetünk a Commanderünkkel, a szárazföldi, illetve a légi építő egységünkkel. A felszíni csapatainknak lassan kellene az ellenségtől hemzsegő területen átverekedniük magukat, míg a légi egységünk gyorsan odaröppen, és kezdheti is a munkát. Ez természetes akadályoknál is igaz: pl. egy tengerszoroson kellene áthaladnunk, de így lassabbak és sebezhetőbbek vagyunk a Commanderünkkel, illetve ezt a szárazföldivel meg sem tehetnénk.

Az egységek nagy változatosságot mutatnak. Minden fegyvernemen belül megtalálható a gyenge támadófegyverzettel rendelkező felfedező scoutoktól kezdve, az óriás mozgó erődökig szinte minden árnyalat – sőt, hogy ne legyen egyhangú a dolog, van egy-két speckó feladatra kiképzett egység is (pl. radarzavaró, kamikaze, mozgó radar, szállítójárművek). Nagy általánosságban elmondható róluk, hogy a nagyobb kaliberűek lassabbak, de távolabbra lőnek, viszont, ha találnak, ott nagy csinnadrattát rendeznek. Az egységek fejlődnek csata közben, minél több ellenfelet nyírnak ki, annál tapasztaltabbak lesznek. Egy veterán egység nemcsak gyorsabban, hanem pontosabban is tüzel. Mivel fantázianeveket viselnek, beletelik egy jó időbe, míg megjegyezzük milyen elnevezés milyen típusú egységet takar - de ott van a kézikönyv, amelyből kiválóan lehet tájékozódni.

Ha már szóba került a kézikönyv, mindenki felfedezhet benne egy érdekes dolgot: a legfejlettebb egységek után következő építhető lépcsőfokot egy misztikus "Top Secret" felirat jelöli. Hmm. Nem szeretném lelőni a poént, de azt hiszem nem árulok el nagy titkot azzal, hogy itt lesznek megtalálhatóak a legbrutálisabb fegyverek. Iszonyú sok energiát, fémet és nem utolsósorban időt vesz majd igénybe a felépítésük, de ha megvan, az ellenfél lassan fújhatja is a takarodót. Akinek ez sem lenne elég, és hozzá tud jutni az internethez, az hetente (!) letölthet magának egy új egységet (legalábbis a reklám szerint) – sajnos ezt nem állt módomban kipróbálni, mert pillanatnyilag elszakadt a fonalam a világhálóhoz.

A játékmenet: a program használja a Fog Of War és a Line Of Sight technikákat (aki esetleg nem tudná, mit is takar ez a két kifejezés, annak kéretik elolvasni az októberi számba írt Dark Reign ismertetőmet – ott fény derül mindenre, és az abban leírtak ugyanúgy érvényesek itt is.) A terep kivitelezése a 2D-s grafikával megvalósított 3D-s felszínt szimulálja – itt szerintem sokkal jobban sikerült a dolog, mint a Dark Reignben (de ott sem volt rossz). Tényleg: igazán 3D-s realtime stratégia eddig egy született - emlékeztek még az azóta kimúlt (egyébként méltán kedvelt) Amigára? Nos azon volt egy csodálatos játék, mely hosszú ideig önfeledt szórakozást biztosított nekem – a Powermongerről van szó. A lényeg, hogy azért ebben a pszeudo 3D-ben is kiválóan sikerült érzékeltetni a terepviszonyokat. Olyan "apróságokra" is ügyeltek, hogy a nagy hadihajónk nem kolbászolhat kedvére a parti sekélyesben, itt ugyanis megfeneklene – ezért egész egyszerűen nem jöhetünk a parthoz túl közel vele. Hegymenetben lassabban mozognak az egységek, illetve egy meredekebb lejtőn fel sem tudnak jutni. Az ágyúink és a felderítőink kifejezetten szeretnek hegytetőn csücsülni: nemcsak messzebbre látnak, hanem messzebbre is lőnek, őket pedig kevésbé érinti az ellenfél részéről az ilyen irányú próbálkozás. A felszín változatos, "fémes" talajú, erdős, vulkanikus pályák váltogatják egymást, és nemegyszer olyan bolygón találhatjuk magunkat, melyről Arthur C. Clarke: Távoli föld dalai című nagyszerű könyve jut eszünkbe: egy óriás óceán, néhány elszórt szigettel. A küldetések: szép nagy rakás van, oldalanként 30 körül jár a számuk. Mondjuk, hogy változatosak, mind kivitelezésben, mind céljukban (pl. konvoj védelme) – bár legtöbbször az igen egyszerű "Mindenkit nyírj ki!"-alapelvet kell követnünk. Ugyan két CD-s a játék, de az átvezető animokra itt sem jutott hely. Pályakezdés előtt egy narrátor (és egy szövegmező) közli feladatunkat. Itt kapjuk meg az adott helyszínre vonatkozó (fontos!) tudnivalókat is: mekkora az adott bolygón a szélerősség és a gravitáció. A szélerősség azért fontos, mert egy szélfelbételt helyen a nem túl drága szélerőművek is igen jó ellátást biztosítanak, a gravitáció a repülőknél és a tüzérségnél fontos tényező. Ugyan van itt egy kb. 640*50-es kis körbetekintés a bolygófelszínre, de ezt csak kamaszos túlzással lehetne videorészletnek tekinteni. Egy megnyert küldetés után egy szépen megrajzolt állóképet kapunk, hogy ne keseredjünk el teljesen, majd jön a következő feladat. Nem vágnak rögvest a közepébe, egyenletesen nehezedik a játék, látszik, hogy az első három küldetésnél nem akarták elvenni a játékos kedvét az egésztől. Egyébként a mesterséges intelligencia igen jól játszik.

Már szinte felesleges is megemlítenem, hogy hálóban is játszható a játék, akár modemen, akár helyi hálózaton keresztül. Egyébként ekkor ugrásszerűen megnő a játék memória-igénye, erre vigyázzunk!

Itt is megtalálható a már ismert Skirmish mode, ahol a multiplayer játékot gyakorolhatjuk a számítógép által irányított ellenfelekkel szemben.

Egy-két tipp: használgassuk sűrűn a Commander disintegrator gunját, az első pár küldetést akár egyedül ezzel is megnyerhetjük, de még a legnehezebb pályákon is képes nagy rombolásra! Ez fordít-

va is igaz, ha jön az ellenfél nehézfiúja, kezdjünk el nagyon felkészülni, vagy kössük fel a nyúlcipőt. A terepadottságok kihasználásáról már volt szó, most csak annyit, hogy nemcsak a támadásban, hanem a rejtőzködésben is segíthet. Ha azt szeretnénk, hogy gyorsabban épüljön valami, építsük több egységgel egyszerre (egy constructor típusúval clickeljünk rá az épülő járműre/épületre)! Akár egy gyárunknál is segédkezhetünk az előállításban, az egységek együttműködéséről nem is beszélve.

Mindent összevetve, rendkívül pozitív benyomásaim vannak a játékról. Szerintem üti a Red Alertet, mind kivitelezésben, mint változatosságban. Szép grafika, audio trackes zene, jó hangok, nagyon sok egység és pálya, 3D-s terep, kézenfekvő irányítás tartozik a pozitívumok közé. A járművek és épületek animációja vitán felül az eddigi legjobb a Red Alert-klónok közt (pl. az ágyúcső nemcsak hogy füstölög a lövés után, de odafordul a lövegtorony, és visszaugrik a cső a tüzelésnél!). A 3D-s terep többek közt olyan látványos, hogy egy alacsonyabb robot a felszíni fák alatt (!) mászkál (amíg fel nem aprítjuk az összeset energiának). Ha valakinek nem elég a felszíni vizuális 3D, adjon hozzá még egyszer annyit, mert a játék 3D surround sound systemet is használ. Ha jól belegondolok, akkor talán csak a Dark Reignnek van egyetlen előnye vele szemben: a jól kidolgozott, taktikára építő harcrendszere – de csak abben az egyben jobb!. A TA gyetlen negatívuma a nagy gépigény: 32 megás P166-on játszottam vele (csak WIN95 verziója van) és sok egység mellett már igencsak kezdett lassulni a drága. Ennek ellenére jó szívvel ajánlom mindenkinek, mert sokkal több van a játékban, mint amennyit ebben a szűk két oldalban be tudtam mutatni belőle.

Balra egy lövegtorony, ami vadul tüzel – mellette egy másik, ami már többet nem igazán

A 3D megvalósítás egy érzékletes példája keresztül

Kétéltű tankjaim bátor deszant-támadásra indultak a megrettent ellenség legnagyobb bánatára

total annihilation — Kiadja: GT Int.

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE	BONA

P100, 16MB RAM, 4xCD, WIN95

✓ Meghalt a király, éljen a király!
✗ Átvezető videók hiányoznak
• kicsit magas a gépigény

95%

RED ALERT: THE AFTERMATH

UTÓZÖNGE

Miközben majdnem minden software-fejlesztő cég kihozza a saját kis Command & Conquer-klónját, addig az úttörőnek számító Westwood sem pihen a babérokon, illetve a program által a konyhára hozott dollárhegyeken. A sok bővli után nemrég már játszhattunk a Counterstrike nevű, első hivatalos kiegészítő lemezzel. Különösebb újdonságot nem hozott, a fanatikusok azonban minden bizonnyal megvették. Nyilván rengeteg kritika érkezett a céghez, amelyben bírálták az első küldetés lemezt, rámutatva annak hibáira, hiányosságaira. Ezek az okok motiválhatták a Westwood programozóit, amikor megjelentek a piacon a legújabb kiegészítéssel, az **Aftermath**-el.

Az installálással nem lesz különösebb problémánk, úgy kell eljárni, mint a Counterstrike esetében. A játék verziószáma 2.0-ra ugrik – nem kell hogy fenn legyen a gépen ezt megelőzően az 1.8-as patch. A tájékoztató szerint, ha megvan a Counterstrike is a következő az installálási sorrend: maga a játék, erre a Counterstrike, majd végül az Aftermath. Az új küldetéseket a New Missions menüpontból indíthatjuk el.

Nézzük rögtön az újdonságokat! Végre, végre megvannak a hőn áhított új egységek – méghozzá rögtön mindkét oldalon. Az első a **Chronotank**: kellemes tulajdonsága, hogy a térkép bármelyik részére egy szempillantás alatt odateleportál. A fegyverzete rakétavető, közepes hatótávolsággal. Mielőtt nagyon örülni kezdenétek, elárulom, hogy egy bizonyos (=sok) időnek el kell telnie, hogy a jármű teleportáló képességét újra használni tudjuk. A feltöltődés mértékét az egység fölötti kis színes csík mutatja. Kellemes és jól használható egység a szövetséges oldalon. Mivel önállóan képes teleportálni, nem használhatjuk rajta a chronosphere-t. Második versenyzőnk a **Demolition Truck**. Ő igazán szigorú fiú, egy atombombát cipel a rakterében. Odadöcög a kijelölt célhoz és felrobbantja magát, a hatását nyilván nem kell különösebben ecsetelni. Van egy nagyon veszélyes tulajdonsága is: amennyiben még nem hagyta el a bázisunk környékét és egy légitámadás leszedi, akkor már csak a saját HQ-nk felett megjelenő gombafelhőre pislogva elmélkedhetünk a füstbe ment tervünkön. Azt sem ajánlom kipróbálásra, hogy teleportálgatni kezdjünk vele, mert ilyenkor a kiindulóponton felrobban. A **Field Mechanic** nevéből kiderül, hogy mire való: akár a harc hevében is javítgathatja sérült járműveinket. A szövetséges oldalon található gyalogos katona, vigyázzunk rá, mert nincs páncélzata. **Tesla tank**: a szovjetek csodafegyvere egy mobilizált tesla torony. Nagyon jó kis egység, erős fegyverzettel, nagy hatótávolsággal, de könnyű páncélzattal. Külön bónuszként az ellenfél radarját is zavarja. Tudom, hogy a Counterstrike-ban már volt ilyesmi, de ez máshogy néz ki, nemcsak a fegyverét cserélték ki egy már meglévő egységnek. A **Shock Trooper** az elektromos sokkolóval felszerelt öreg néník harci változata – jó erős a fegyvere, de lassú mint a tetű, és a hatótávolsága is kicsi. Az ellenfél gyalogosainak és épületeinek megritkítására kiválóan használható. **M.A.D. Tank**: szintén egy kamikaze típusú egység, akár az előbb említett Demolition Truck. Kiválasztása után még egyszer rá kell clickelni, és ekkor kezdődik meg a detonációt eredményező folyamat. A visszaszámlálásra egy sziréna is figyelmeztet minket, ha ez megkezdődött, már nem lehet leállítani, csak úgy, ha szétlőjük még a robbanás bekövetkezése előtt. A körkörösen terjedő pusztító fegyver a gyalogosok ellen hatástalan, de a járműveket és az épületeket kegyetlenül szétszedi. Kellemes taktikai húzás rátenni az invulnerabilityt (Iron Curtain) és így bevinni az ellenséges bázis közepébe (így nem tudják szétlőni) – arról nem beszélve, hogy így egyfajta időzítést is alkalmazhatunk, mert csak akkor robban fel, ha a sérthetetlenség véget ért. Van egy új vízi egység is, a **Missile Sub**, amely egy rakétavetővel felszerelt tengeralattjáró. Jó nagy a hatótávolsága, de kicsi a páncélzata. Végül egy olyan egység, amit nem tudunk építeni, csak az egyik küldetésben használható: **Phase Transport**. Előnye, hogy láthatatlan, de ha közel kerül a gyalogosokhoz vagy az őrtornyokhoz, észrevehetik.

Összességében elmondható, hogy az új egységek jópofák és használhatóak lettek, és végre azt is a javukra lehet írni, hogy másként néznek ki, mint az eddigiek – most vették a fáradtságot a Westwoodos fiúk, megrajzolták őket, és egy pár hangot is kreáltak hozzájuk.

A küldetésekben hozták a szokásos minőséget és mennyiséget, sem a magányos játékos, sem a hálóban játszó emberke nem érezheti magát átverve. 9-9 új misszió szerepel mind a szövetséges, mind az szovjet oldalon.

Új audiotrackek is felkerültek a CD-re. Ez nem túl nagy meglepetés, mint ahogy sajnos az sem, hogy már megint lusták voltak egy pár átvezető animációt elkészíteni, pedig ezek az alapprogram egyik leghangulatosabb részét képezték.

A véleményem: aki él-hal a programért, az mindenképpen meg fogja venni, és nem jár rosszul – az Aftermath jobban sikerült az őt megelőző Counterstrike-nál. A másik oldalon szerepelhet az az érv, hogy most már kezdenek a Westwood fejére nőni a konkurensek: a Dark Reign és a most startoló Total Annihilation már mindenképpen egy fejlettebb harcrendszerű, látványosabb és újdonságokban bővelkedőbb szórakozást ígér ebben a kategóriában, mint a nagy öreg – igaz nem árt, ha beszerzünk melléjük egy izmosabb gépet is.

K.Z.


Tesla tank már a Counterstrike-ban is volt, de most már egyedi formája is van


Akcióban a M.A.D. Tank: minden visszaadja lelkét a Teremtőjének


A Missile Sub már szárazföldi célpontokat is betámadhat!

red alert the aftermath — Kiadja: Virgin

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE BONA	A

P75, 8MB RAM, 2xCD, WIN95, Red Alert

✓ Vadi új egységek • szokásos minőség
✗ még mindig nincsenek videók

85%

Van egy sztorim az ECTS-ről, amit most ennek a tesztnek a kapcsán szeretnék megosztani veletek. A Take 2 (néhai Gametek) standján találkoztam egy PR-es figurával, aki szépen sorban bemutatta készülő játékaikat. Aztán egyszer csak megkérdezte, hogy szeretem-e az olyan stuffokat, amelyekben kegyetlenül kell gyilkolni. Igennel feleltem (vajon ennyire látszik rajtam?), de aztán hozzátettem, hogy sajnos a legtöbb játékban mást is kell csinálni, és néha már unom a túlbonyolított dolgokat. Nagyszerű, mondta, mert van itt valami, ami csak és kizárólag a gyilkolásról szól. Nem köntörfalazott, nem beszélt mellé és nem hirdetett magasztos eszméket az "ifjúság megrontójáról", a brutalitásról (egyből a szívembe lopta magát a pasi). Nagyon velősen fogalmazta meg a játék lényegét: "Kill or be killed", azaz "Ölj, vagy téged ölnek meg". Na, mondom magamnak, ez lesz az én játékom – és valóban, nem csalódtam. A játék címe Postal, de korábban Loose Cannon néven futott (a legutolsó napon változtatták meg, még az ECTS-hírekben is úgy írtak róla).



Ez az a bizonyos "röntgen" effektus



Hullahegyek, pedig még csak most kezdődött a pálya

POSTAL

PEDIG MILYEN ARANYOS GYEREK VOLT...

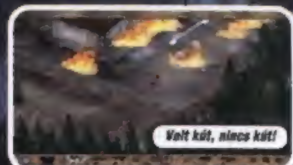


ÖLJ, HOGY TOVÁBB ÉLHESS!

A Postal egy elég kényes játék. Úgy gondolom ugyanis, hogy vegyes érzelmeket fog kiváltani az emberekből – valaki imádni fogja, valaki utálni. Példának okáért ott van a grafika. Izometrikus 3D nézet, 2D renderelt helyszínek. Direkt úgy csinálták meg a háttereket, hogy jól látszódjon: kézzel festették és rajzolták őket, mondhatni képregényszerűen és egyáltalán nem szánták őket "életszerűnek". Ezalatt azt értem, hogy talán még a ceruzavonalak is látszanak, mint amikor az ember mondjuk rajzórán egy színes vázlatot készít és egy vonalat többször áthúz. Komolyan mondom, ilyet még nem láttam. És az a röhej, hogy még jól is néz ki! Persze biztosan sokakat a hányinger fog kerülgetni tőle, de remélem legalább ugyanannyian lesznek, akik érezni fogják ezt a stílust. Ha egy ház mögé állunk, akkor egy speciális "röntgen" effektus lép életbe – egy kis területen átlátunk az épületen! Valahogy olyan "avantgarde" az egész hangulat, ami a mostanában uralkodó Quake- és Read Alert-dömpingben üdítő színfoltnak számít. Komolyan mondom, ez egy horror játék, biztos dilis volt, aki kitalálta. Sőt nem is horror, inkább bizarr. Fúúú, most hogy így egyre többet játszom vele, egyre jobban begerjedek tőle... Aztán ott van az akció. A főszereplő egy néhai fejvadász, aki egy szerencsétlen véletlennek köszönhetően (ezt nem részletezik, de nem is érdekes) kellemetlen helyzetbe kerül: mindenki rá vadászik. Most képzeld el, hogy kilépsz a házad ajtaján és egy csomó fegyveres figura tör rád. Mit teszel? Megvéded magad (a rendőrség úgysem véd meg)! Ez a játék a totális anarchia! Háztól házig rohansz, kocsik mögött keresel fedezéket, tüzelsz, mint egy őrült, molotov-koktélokat dobálsz, talán már a szád is habzik...és ők csak jönnek, jönnek...addig nem lesz nyugtod, amíg mindegyiket ki nem nyuvasztod.

NON-STOP SHOOT'EM UP

Egy gyors és problémamentes telepítés után (ez manapság nagy szó) rögtön a buli közepébe csöppenünk. Jobb kezet a kurzorgombokra, balt a számbillentyűkre (ezekkel lehet a fegyvereket váltogatni) és nyomi! Most már nincs megállás, mert a szemetek mindenhol megtalálnak. Aki rád lő, azt öld meg, az ártatlanokat igyekezz megkímélni (egy-egy azért becsúszhat, hadd hulljon a férgese). Ha elérted az adott "gyilkolási százalékot" (a képernyő tetején olvasható), nyert ügyed van. Nem kell megijedni, mert a játék magától nem áll le – az F1 megnyomásával kell a következő pályára lépni. A géppisztolyból soha nem fogy ki a skuló, elég távolra is lő, de gyenge. Közelharchoz a shotgunt használd, a bujkáló palik ellen a gránátot, aki mellett benzines hordó van, annak molotov-koktélt adj. Hallod, hogy üvölt a szemét? (Ha megveszed a játékot, hallani fogod!) Ne feledkezz meg a lőszeres ládákról, a bombákról és a távirányítós aknákról sem. Használd előszeretettel a rakétavetőt, ha nem akarsz közelharcba bonyolódni. Meseszép, ahogy robbannak a hordók, fröcsög a tüzes lé, égő emberek rohannak jajveszékelve...A tűz és a napalm, a két jó barát ismét nagyot alkotnak együtt. A sebesültek nyöszörögnek egy kicsit, vércsíkot húzva maguk után kúsznak a földön, segítségért esedezve, aztán feladják. A hullák pedig ott maradnak örök mementónak – itt járt a magányos gyilkos. Nem tűnnek el, nem szívódnak fel (mint jó néhány programban). A rakéták elől ki is tudsz térni (a Z-vel), vagy le tudsz hajolni (num. billentyűzet 0). A küldetés célját az F5 írja ki, az F2-vel pedig a célkeresztet lehet ki/bekapcsolni.



Volt kút, nincs kút!



Jól mutat a vér a havon

Gondolom látszik, hogy ki vagyok békülve a Postallal. Baromi jó hangulata van, és ahol lehetőség van a hálózati játékra (Internet, LAN, Modem), ott 17 helyszínen akár 15 őrült gyilkos is küzdhet egymás ellen. Saját pályák szerkesztésére is van lehetőség a beépített pálya-editor segítségével.

MARTIN

postal — Kiadja: Take2

ÁTVÁNYOSSÁG
ÁTSZHATÓSÁG
ZAVATOSSÁG
ENEBONA

6MB RAM, 2xCD, SVGA, WIN95

✓ Brutális • elég egyedi
✗ Lehetne változatosabb

79%

CINKELT LA

NUCLEAR STRIKE (PLAYSTATION)

Benhamada Salim Budapestről úgy véli, hogy a Nuclear Strike túl könnyűre sikeredett, tanúbizonyságul pedig alig pár nappal a játék megjelenése után rögtön elküldte nekünk a pályakódokat.
DELTA Strike: JUNGLEWAR.
ISLAND Strike: CUTTHROATS
1. PEACE Strike: COUNTDOWN.
2. PEACE Strike: PLUTONIUM.
DMZ Strike: PUSAN.....
FORTRESS Strike: ARMAGEDDON
A 2 PEACE Strike annyiban különbözik egymástól, hogy van közöttük egy nagy robbanás.

Berki Zsolt és Tósoki Márk egy tucatnyi GameBoy csalással örvendeztetett meg minket és persze ezúton az olvasóinkat - ezekből ollóztuk ki azokat, amelyek még nem jelentek meg eddig. Íme:

ALADDIN (GAMEBOY)

Pályaugrás: pauzálás után A, B, B, A, A, B, B, A

F1 RACING (GAMBOY)

Ha van a géphez négyes elosztó, dugjuk be egyedül a GameBoyt, tegyük be a programot és kapcsoljuk be. Láss csodát, egy menü jön be:
- gyors győzelem
- lassú győzelem

KILLER INSTINCT (GAMEBOY)

Eyedol kiválasztása: A VS képernyőnél jobbra irány lenyomva tartva, majd Select, Start, B, A.
Béka széttaposása: Orchid kivégzése után (le, előre, hátra, rúgás) tartsuk lenyomva az A-t (azaz a rúgást).

MICKEY MOUSE (GAMEBOY)

Néhány pályakód: LOVE, DISK, SHOP, FIRE, GAME, GOLD

WORLD CUP (GAMEBOY)

Egy-két pályakód: 22451, 53051, 36351, 17251, 42951, 56151, 51351, 97151, és végül az utolsó szint: 08651

TOP GUN (GAMEBOY)

7. Misszió: SSQS8QT

F15 STRIKE EAGLE (GAMEBOY)

Ismét pályakódok:
2.pálya: D911227F
3.pálya: H5123363
4.pálya: 50144332
5.pálya: 28155409
7.pálya: 3D55768H

ZELDA (GAMEBOY)

Ha elég ügyesek vagyunk, az összes fegyvert (legalábbis ami a boltban van) kilophatjuk. Akkor álljunk a boltos elé, amikor a feje befelé néz, majd gyorsan fussunk ki az ajtón.

TWISTED METAL 2 (PLAYSTATION)

Zabos Norbert (Dezső) budapesti olvasónk a Twisted Metal 2 rajongóinak szolgál néhány finom kis kóddal.
A karakterválasztó képernyőnél üssük le a következőket: Fel, L1, Háromszög, Jobbra. Ekkor megjelenik a fagyis kocsi. Ezek után gépeljük be ezt: L1, Fel, Le, Balra. Ekkor beválaszthatjuk magunknak az Amazónia pályán található főellenséget, Miniont is, és vele is döngethetünk. Továbbá a 2 player-es üzemmódnál – amikor egymás ellen játszunk – a pálya kiválasztásánál írjuk be: Le, Fel, L1, R1 – mire egy tök új pályát próbálhatunk ki.
Menet közben még csinálhatunk különlegességeket:
ugratás - Bal, Bal, Fel; burok - Jobb, Jobb, Fel; tagyasztás - Bal, Jobb, Fel; tűz - Jobb, Bal, Fel; taposóakna - Jobb, Bal, Le; hátrafele lövés - Bal, Jobb, Le; láthatatlanság - Jobb, Le, Bal, Fel, Jobb.
Ha másképp látni, mennyi fegyverünk van, akkor nyomjunk egy Select+Let. Na még egy utolsó kód. III. "testcsel": 1 playeres üzemmódnál játék közben tartsuk nyomva a Selectet és utána kétszer Fel. Meglepetésünkre jobban belátható lesz a pálya (felülnézet).

PORSCHE CHALLENGE (PLAYSTATION)

A címképernyőn üssük be bármelyik kódot a következők közül:
Halszem optika: Négyzet+Háromszög+Kör, L1, L2, R2, R1.
End Game Sequence: Négyzet, Kör, Bal+Select, Jobb+Select.
Magas hangok: Fel, Háromszög, Fel, Háromszög.
Hyper Kocsi: Select+Négyzet, Select+Kör, Select+Négyzet+Kör.
Hosszú pályák: Select+Fel, Select+Le, Start, Select.
Interaktív pályák: Le+Start, Fel+Start, Select, Start.
Láthatatlan kocsik: Négyzet+Kör, L2+R2, Négyzet+Kör, L1+R1, Négyzet+Kör.
Mad Race: Fel, Bal, Jobb+Select.
Tükör mód: Bal+Kör, Le+Háromszög, Jobb+Négyzet.
All Cars Jump: Fel+Négyzet, Fel+Kör, Fel+Négyzet, Fel+Kör, Fel+Négyzet, Fel+Kör, Fel+Négyzet.
User Car Jumps: Négyzet, Kör, Négyzet.
Fekete Porsche: Jobb+Négyzet, Bal+Kör+Select.
Teszt sofőr állítása: Bal+Kör, Jobb+Négyzet, Select.
Végtelen újrapróbálási lehetőség: L1+L2, R1+R2+Négyzet.

DARKLIGHT CONFLICT (PLAYSTATION)

A főmenüből válasszuk ki a Password opciót és üssük be:
DLXGXKDJH
Amint kiválasztjuk az End-et, rögtön az utolsó, "The Escape Home" küldetéshez kerülünk, ami persze ennek megfelelően iszonyúan nehéz. Próbáljunk meg minél tovább életben maradni.

COOL BOARDERS (PLAYSTATION)

A címképernyőről lépjünk be az Options-be. Ott nyomjuk le a Select gombot 55-ször, mire elindítva a játékot egy "kasztrált bemondó" fogja az eseményeket kommentálni.

THREE DIRTY DWARVES (SATURN)

Az Options képernyőn nyomjuk le a (felső) L és R gombokat egyszerre és azon nyomban engedjük is el őket. Ekkor a "Set Password" képernyő jelenik meg, ahol a le és a fel irányok segítségével a következő kódszót adjuk meg: MOSHOLU. Ha ez megvan, nyomjuk le a C-t, és máris láthatjuk, hogy egy Cheat Mode tűnt fel az Options képernyő legalján. Csak mozgassuk le a nyilat a kívánt szintre – összesen 15 pálya közül választhatunk – így akár rögtön az utolsó szinttel is kezdhetünk.

APOK

MANX TT SUPERBIKE (SATURN)

Íme két hasznos kód ehhez a kitűnő motorversenyhez.

Az összes SuperBike kiválasztása:
A Race Options képernyőn (ahol az Arcade/Saturn mód és még egyebek közül lehet válogatni) tartsuk lenyomva mindkét felső gombot, valamint az X, Y és Z gombokat.

Dolly, a bárány kódja:
Ezzel a bizarr kóddal a többlóerős szupergépek helyett egy szerencsétlen négylábút lovagolhatunk meg, és az ellenfelek is csak birkák lesznek. Amikor a váltó típusát kéne kiválasztanunk, adjuk be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Z, Y. Ha nem hibáztuk el, egy bégetés jelzi, hogy a kód aktív.

PANDEMONIUM! (SATURN)

A következő kódszavakkal nem okozhat problémát a játék végigvitele. Csak lépjünk a Password képernyőre és üssük be bármelyiket az alábbiak közül és "küldjük el" a C-vel.

Sérthetetlenség:
HARDBODY
Halhatatlan ellenségek:
EVILDEAD
Minden pálya végén Bónusz Verseny:
CASHDASH
Minden pálya végén Bónusz Flipper:
TOMMYBOY
31 élet:
VITAMINS
Extra Szívek:
CORONARY
Állandóan megmaradó fegyver:
OTTOFIRE

MORTAL KOMBAT TRILOGY (SATURN)

A menüpontok között található egy zöld kérdőjel, ami azonban kezdetben nem elérhető. Hogy ezen változtassunk, menjünk az Options képernyőre, s ott addig tartsuk lenyomva a Fel és az L/R gombokat egyszerre, amíg meg nem rázkódik a képernyő. Most már beléphetünk a zöld menübe.

TUROK (NINTENDO 64)

Szegény Turok, neki hurok... vagy legalábbis a lábainak, ha követjük az alábbi – amúgy hasztalan – procedúrát:
Írjuk be a Big Cheat-et (NTHGTHDGDCRTDTRK). Most kapcsoljuk be a Spirit Módot, majd a "warp"-pal ugorjunk rögtön Campaignerhez. Csak álljunk egyhelyben és lőjük szét a főgonoszt a minigunnal. A küzdelem végén Turok elfut – de mi történt a lábával?

SHADOWS OF THE EMPIRE (NINTENDO 64)

Wampa üvöltés:
Válasszunk egy új játékost, és névnek azt írjuk be, hogy "R_Testers_ROCK". Lépjünk tovább. Látszólag nem történik semmi, ám ahogy a különböző opciók között lépkedünk vagy ha lepauzáljuk a játékot Wampa üvöltéseket hallhatunk.
Minden lövés halálos:
A játékba a "_Jabba"néven jelentkezzünk be, a nehézségi szintet pedig Jedire állítsuk. (Ez csak a Doom stílusú részeknél működik.)

DARK FORCES II: JEDI KNIGHT

T lenyomása után:
THEREISNOTRY - szintugrás
DEEZNUTS - az erő szintje
ERIAMJH - repülés
RED5 - az összes fegyver
WAMPRAT - az összes tárgy
YODAJAMMIES - mana
RACCOONKING - jedi
IAMYODA - világos jedi
SITHLORD - sötét jedi
5858LVR - az összes térkép
A következő csalások bekapcsolásához 1, kikapcsolásukhoz 0 pötyögendő be utánuk (előtte space-szel!):
JEDIWANNABE - sérthetetlenség
SLOWMO - lelassítja az ellenfeleket
PINOTNOIR - újraindítja a szintet az aktuális fegyverekkel

AGE OF EMPIRES

A Microsoft Civ2-trónkövetelőjének ismertetőjével karácsonzi számunkban találkozhattok, addig előzetesnek pár csalás hozzá: játék közben nyomjuk meg az Entert, majd REVEAL MAP és
PEPPERONI PIZZA - 1000 egység kaja
COINAGE - 1000 egység arany
WOODSTOCK - 1000 egység fa
QUARRY - 1000 egység kő
NO FOG - a Fog of War kikapcsolása, láthatóak lesznek az ellenfelek

SHADOWS OF THE EMPIRE

Teljesen 3D játékhoz teljesen 3D cheatek következnek: először is írjuk be névnek R TESTERS ROCK és máris az összes pályával játszhatunk. Ha valaki viszont rögtön az endsequence-re kíváncsi, akkor inkább pötyögje azt, hogy CREDITS.

LITTLE BIG ADVENTURE 2.

Hogy Twinsen kényelmesebben twisteljen, nyomjuk meg az Esc billentyűt, majd
LIFE - maximális egészség
MAGIC - maximális mágia
FULL - maximális élet és mágia

RELOADED (PC)

Néhány igen randa cheat egy igen randa játékhoz, amit előbb pauzálni kell:
RLGOD - sérthetetlenség
ILOVEMYTEDDY - bónusz karakter a karakterválasztó képernyőn
IWANTTOWIN - az Options-menüben kiválaszthatjuk, hogy melyik szinten akarunk kezdeni
RLSEFISGOD - megnövelt energia a lövésnél

MOTO RACER (PC)

A főképernyőn gépeljük be:
CESREVER - megfordítja az összes pályát
CTEKCOP - kismotorok
CDNALSI - az összes pálya

IGNITION (PC)

A főmenüben SVINPOLE-t gépelve lejjebb viszi a kamerát, és így nem felülnézeti, hanem hátulnézeti versenyt nyomunk, BANARNE a kocsiválasztásnál három bónusz autót ad.

Csevegő

Na, még egyszer utoljára nekidurálom magam, és megszülök (..."keményen uram..nyomni,nyomni...nagylevegő...itt van a baba, már látok egy fejet...mos még egyet!") egy csevegőt, hiszen a jövő hónaptól kezdve új időszámítás kezdődik. Vessetek csak egy pillantást a másik oldalra – meglepetés! Valahogy így fog kinézni az új 576 KONZOL, a konzoljátékosok bibliája, a non plus ultra konzolújság, amely remélem, hogy minden "nem PC játékosnak" a kedvenc olvasmányává válik (de annak is örülnék, ha néhány PC-s is szívesen forgatná). Szerintem az új lapról már minden lényegeset elmondtunk nektek, nincs más hátra, mint decemberben megvenni (de ha előfizettek, jobban jártok) és élvezni a tartalmát. Persze átkozódó, bíráló, kedveskedő és tanácsadó levélből most is jött egy tonna, de ezúttal tényleg csak a legérdekesebb részleteket emelném ki...

Szerintem nagyon jó ötlet a kétféle újság bevezetése. Nem is értem, hogy ez eddig nem jutott eszetekbe. Így csak az a baj, hogy a PC-sek nem értesülnek a konzol újdonságokról (Persze ez csak azt érinti, aki érdeklődött a konzolok iránt). Kik fognak írni az újságba, ha a nagy nevek, mint Martin, Vári Zoli és TJ a másik lap szerkesztésében vesznek részt? Rákos Zsolt, Szombathely.

Ha tudnád Zsolt, hogy már mikor az eszünkbe jutott ez az ötlet, csak hát ezen a döntésen mindössze egy "aprócska" dolog múlik: a felemelkedés vagy a bukás! Ezért hezitáltunk rajta ennyi ideig. Én (Martin) már nem írok többet a KByte-ba, de a VZ és a TJ mindkettőnek dolgozik a továbbiakban is. Olyan mind a kettő, mit a bivaly, hát dolgozzanak, a kutyafáját! (Meg egyébként is ultimátumot intéztem mindenkihez, hogy VZ-t meg TJ-t nem adom – CoVboy)

A cinkelt lapokban állandóan valami el van rontva, vagy normálisan leírják a tippeket vagy ne írjanak semmit megértették gyagyák! Például a Mortal Kombat Trilogy-ba Rainnak nem jó a Fatality2...és még 100-hibát mondhatnék az utóbbi számokból a cinkelt lapok-inkább sz*rlapok! Gerendai Tamás, Budapest.

Frankón, milyen szemét, mocskos, gyagya banda csinálja ezt a hulladék 576 KByte-ot, hogy annak a szegény Rainnak ilyen gyalázatos módon elírták a kivégzését. A főszerkesztőt leváltani, a többieket kinyírni... (50%-ban egyetértek – C) de te pedig tegyél meg nekünk egy szívességet: a jövő hónaptól ne vedd meg ezt az újságot, OK? Sajnálom, hogy nem scannelhettem be a leveledet, mert igen épületes látványt nyújt a kézírásod. Oda is tettem, ahová való...

Amit a Martin írt a Csevegőben azzal tökéletesen egyetértek. 2-3 oldalas lapszám növelés sz*rt se ér. Egy játékról több vagy kevesebb az már tök mindegy...Ja még valami...TI VAGYTOK A LEGJOBB FEJEK! Ebben az újságban szinte minden van. Fábián Ákos, Komló.

Nézd csak meg Ákos az előző levelet...Látod, nem mindenki olyan kellemes, intelligens és széles látókörű olvasó, mint te. Egy-egy helyesírási hibáért képesek elátkozni minket, de ha esetleg jól csinálunk valamit, akkor aztán nem írnak levelet. Ne aggódj, a két lap színvonala csak emelkedni fog a szétválás után.

Na szóval (betűvel) nagyon jó ötletnek tartom, hogy az újság két részre fog oszlani, a helyzet már úgyis pattanásig feszült. Viszont azt nem tartom jó döntésnek, hogy ezt pont a mindenhónapi betevőm helyére a csevegőbe kell rakni. Most legalább vége a PC-Konzol háborúnak, egyébként is a Commodore a legjobb gép, azt legalább nem kell bővíteni. Ja, mi az az OLAYSTATION, (októberi szám 20. oldal lap teteje) az valami olyasmi, mint a ...benzinkút? (Khm. [illegible] – C) Tóth Balázs, alias BaLee.

Leveled elején örülsz a "háború" megszűnésének, a végén meg hiányolod. Most akkor háborúzzunk vagy ne? Itt állunk a CoVboy-jal, testünk mint két íj, idegeink pattanásig feszültek – döntsd el végre, hogy "háború, vagy nem háború, ez itt a kérdés". Ha kell, én kibelezem ezt a ***** *****. (Ne haragudjatok rá: két eltört kézzel, már csak a *-okat tudja nyomkodni – C) Az infókat mindig azért rakjuk a Csevegőbe, mert azt olvassa el mindenki elsőnek. Az "olaystation" a Playstation új verziója, főleg az elektromos áramban szegény, viszont kőolajban gazdag keleti országokba importálják.**

Szia CoVboY (ha elrontottam a Shifteket, meghalok)... (NyUgOdJ bÉkÉbEn!) Egy rövid infot magamról: 12 év, female, és PC-s...Ki a fene az a Zolee? És hány éves vagy? Ugye te fogod szerkeszteni a KByte-ot? Martin mehet a francba, csak TE MARADJ!!!!!! MEGÉRTETTED????? Zoboki Judit, Budapest.

Hááát, drága szívem én inkább nem fűznék túl hosszú kommentárt elmés leveledhez, de legszívesebben a térdemre fektetnélek, és jól elfenekelnélek. Szerencséd, hogy csak 12 éves vagy, mert mondjuk 5 év múlva már egészen más büntetést eszelnék ki neked. Egyébiránt mééér' menjek én a francba? Anyukád látta, miket irkáltál itt össze? És büszke volt rád? (Megint kitört belőle a kisebbrendűségi komplexus. Mindig irigykedik, hogy én csodálatos vagyok, ő meg csak hétköznapi...)

Martin ne irkáljon bele a Csevegőbe, mer az a Mélyen Tisztelt Főszerkesztő Úr (kafa megfogalmazás, nem?) helye. Csak tud ülni a pöttöm popsiján januárig Csevegőírás nélkül. Utána annyit írhat, amennyit akar. Egyébként semmi bajom a Martinnal, és fingom nincs, hogy némelyek mért utálják őt annyira. M***** G*******, alias Gee, Érd.

Nos, Gergő, ez az utolsó alkalom, hogy én ide Csevegőt írok, tehát óhajod teljesült. Apropó, mikor láttad te az én pöttöm popsimat? (Pöttömnek pöttöm, de milyen fickós dalokat zeng!) Csak nem te vagy az a kedves fiatalember, aki a múlt héten felhívott a lakására és olyan kedvesen babusgatott? Gyere vissza, szeretlek! Azt pedig, hogy néhány ember miért utál annyira (mikor még soha nem is láttak, sőt, nem is beszéltem velük) (Szerencsések...), nem tudom – illetve ötleteim vannak, de nem ér annyit az egész, hogy itt most belemenjek egy filozófiai fejtegetésbe. Kisebb gondom is nagyobb ezeknél a fa******nél. A címedet javították. Ennyi lett volna a decemberi Csevegő, januártól végre újra a király, a prince, a felülmúlhatatlan (...izom, csodálatos, stb.) CoVboy veszi vissza a stafétát. De még van egy fontos dolog:**

KÉRÜNK MINDEN OLYAN ELŐFIZETŐT, AKI AZ "576 KONZOLT" AKARJA [illegible] A "KBYTE" HELYETT, HOGY LEHETŐLEG DECEMBER 1-IG JUTTASSA EL NEKÜNK A VÁLTOZTATÁSI SZÁNDÉKÁT.

MARTIN

N64 saturn snes

1 ÉVFOLYAM 1 SZÁM
1998 JANUÁR

576,-Ft

576 KONZOL

DANTE POKLA
EHHEZ KÉPEST
GYEREKZSÚR!
DOOM 64-N64

ÚJRA DIVAT
A JERSEY
JERSEY DEVIL-PSX

ITT
A VILÁG LEGJOBB
JÁTÉKA!?
FINAL FANTASY VII-PSX

JAMES BOND+DOOM=GOLDENEYE 007

APRÓHIRDETÉSEK

AMIGA KERES

Amigához megvételre keresem a Sensible World of Soccer és a Premier Manager 3 című eredeti gyári hibátlan játékprogramokat. Tel.: 403-9713

AMIGA KÍNÁL

Commodore-64, Amiga Gyorsszerviz és kereskedelem Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06/30/510-510

Eladó Amiga 2.0-ás 1 MB-os, 3 külső drive, nyomtató, 6000 lemez, 1084 stereo színes monitor. Ár: 150000. Tel.: 285-38-25, 17h után

Eladó Amiga 1200-as, 120 MB HDD külső lemezmeghajtó, video Backup system, 2 joypaddal, 200 lemez játékokkal. Irányár: 50.000 Ft. Tel.: 83361167 Égerszegi Balázs

Eladó Amiga 500 1 MB-ra bővítve, TV modulátor, egy eredeti játék. Irányár: 30000 Ft. Érdeklődni lehet: 79/324-195

C64 KÍNÁL

Eladó C64, 1541 floppy-val és kazettameghajtóval, 2 + 2 db joy-jal, VC1525-ös nyomtatóval, 70 db floppy-val. Irányár: 12400 Ft. Tel.: 31-23-156

Eladó C64, 1541-es floppy, magnó, adapter, 2 db joy. Egyben 15000 Ft. Cím: Misi Dániel 2766 Tápiószele, Vörösmarty út 36.

PC KÍNÁL

Eladó Jane's AH64D Longbow. Irányár: 10000 Ft, NHL 96. Irányár: 5000 Ft. Jelentkezni lehet (Bp.) 177-12-99 Agócs András

386 DX40-es komplett számítógép színes SVGA monitorral 49.900 Ft-ért eladó. Tel.: 06-20-388-357

Eredeti Red Alert és Imperium Galactica PC-CD játék eladó. Ár megegyezés szerint. Fal Gábor 8900 Zalaegerszeg, Kosztolányi 15. Tel.: 92/311-496

Eredeti Star General CD-n német nyelven 5000 Ft-ért eladó. Tel.: 335-06-08

Eladó S3Trio 64V+ (2MB), install-lemez, 5000 Ft-ért. Érd.: 256-98-82 keresd Bíró Dánit! (16-20 óráig)

EGYÉB KERES

Keresem az N64 magazin első két számát. Darabjáért 1500 Ft-ot fizetek. Tel.: (Bp.) 4200507 délután Rácz Zoltán

EGYÉB KÍNÁL

SNES-re eladó MK3-5500 Ft, Killer Instinct1-5000 Ft, Street Fighter2-2000 Ft, Power Drive-5000 Ft, Virtual Soccer-1000 Ft, Paws of Fury-7500 Ft. Érd.: Tel: (62) 346-996

Eladó kedvező áron SNES alapgép és hozzá NBA '97. Érd.: 226-2843

Eladó SNES, pad, MK2 játék 17.000 Ft-ért, Super GameBoy 4000 Ft-ért, játékok 4500 Ft-ért (pl: Primal Rage, MK1) Érdeklődni: Tel: 204-1373

Eladó vagy cserélhető használt Sony CD és gép 5db programmal. Pl. Tomb, Excalibur, Spider, Die Hard, Int.S.Soccer. Érd: 06 53 391-030 (18után)

Eladó: SNES alapgép 2 paddal 10000 Ft, játékok 2 - 4000 Ft. (Pl. Earthworm Jim2, S.Street F2) Tel.: (44) 311-605 Demeter János

Eladó SEGA MD2, 2 joy, UMK3, Toy Story, Comix Zone, Kawasaki Super Bikes. Iá.: 40000 Ft. Érd.: Sólyom Lajos 246-0577 este 18h után

PSX-re eladó Resident Evil és Need for Speed 7800 Ft/db. Kassai Zoltán 3643 Dédestapolcsány, Táncsics u. 16.

Eladó Sony PSX, 1 joy, 2 demo CD, Tekken2, Soviet Strike, kódok. Érdeklődni lehet: Tel.: 422-217 Cím: Csókakő, Vár út 21.

Eladó SEGA MD-re a Dune2 és CD32-re a Microcosm, Banshee, Shadow F. és Pirates. Tel.: 88/477-263, 17h-ig.

Eladó egy komplett NES szett + 7 játék. A játékok külön-külön is megvehetők. Ár megegyezés szerint. Tel.: 06-46-368-935

Eladó SEGA Saturn, joy, Daytona USA CCD, UMK3. Irányár: 48.000 Ft. Tel.: Németh Attila 06/59/319-104, 16 órától

Eladó egy SNES, két joy, 4 játék (D.Kong 3, NBA '96, Star Fox, S.Mario W.) Irányár: 23e Ft. Tel.: 213-65-37

Eladó: SNES + CD32 játékok 1500 Ft/db. Amiga500 + lemezek: 6000 Ft. Cím: Beregi Zsolt 5650 Mezőberény, Nagymester u. 10/a.

Nintendo 64, Turok, 2 memória kártya eladó. Irányár: 55.000 Ft. Érd.: 87/471-923 Makkos Krisztián

Eladó PSX-re Need for Speed 2. Irányár: 8500 Ft. Érdeklődni: 88/402-762, 17ó után

Eladó: NES (12 alapjátékkal) 3000 Ft, Totally Rad 3000 Ft, Super Mario Bros 3, Star Tropics 3500 Ft. Tel.: 06-66-454-971

Eladó SMD-hoz: FIFA Soccer '96-6000 Ft, Terminator2 - 5500Ft, Chuck Rock2 - 5000 Ft, Asterix-5000 Ft, Sonic2 - 4000 Ft és GameBoy + 4 játék 14000 Ft. Tel.: 06-57-422-927

Eladó SMD II., 4 joy, MD Action Replay V2.0 és 15 db MD játékkazetta. (külön-külön is). Érd.: Gera Róbert Hmvhely, Észak u. 3. Tel.: (62) 235-740

Eladó egy japán rendszerű SEGA Saturn 6 játékkal és 2 joy-jal. Ára: 40000 Ft. Érdeklődni: 252-0598

Figyelem! Eladó 4 Megadrive játék csak egyben: Ultimate MK3, FIFA '97, NHL '97, Snooker. Ár: 30000 Ft, de ajándékként egy SEGA MD2 gépet is kapsz 2 joystickkal. Hívj! Tel.: 88/405-313 (16 órától) Nándi

PSX-re eladó: NBA-JAM, Extreme, Iron & Blood (6000 Ft/db), D.Derby 2 (7000 Ft). Boda Ákos 4029 Debrecen, Faraktár u. 10. Tel.: (52) 320-759

Eladó SEGA MD I, Sonic1, 2 db 3 gombos joy, valamint 3 játék: EA Sports, Mickey és Donald, Lotus T.Ch. Ár: megegyezés szerint. Érd.: Szombathely, Hóvirág u. 20. Tel.: 94/330-969

Eladó SEGA Megadrivell. 3 kazettával (Mortal Kombat II., III., Ult.III.), + 2 hat gombos joy. Ár: megegyezés szerint. Tel.: 06-83-360-482

Eladó egy júliusi Nintendo64 egy év garanciával 35000 Ft, Mario64 - 10000 Ft, Star Wars64 - 12000 Ft. Ugyanitt GameBoy, 3 játék 8000 Ft és Saturn játékok: Daytona USA 6000 Ft, Guardien Heroes 7500 Ft. Tel.: 310-32-47

Eladó PSX-re: Tekken (Platinum WipeOut) Platinum Alien Trilogy, Destruction Derby. Összesen: 19000 Ft-ért. Darabonként is megvásárolhatók: 5000 Ft/db

SNES-re eladó: SF II, Gods, Space Ace, Populous, Shadowrun, Zelda stb., 3000 - 8000 Ft. Kopka Viktor 1035 Bp., Raktár u. 17. Tel.: (30) 386-346

Eladó egy Playstation RFU adaptor. Irányár: 5000 Ft. Tel.: (79) 324-837 Gergőt keressétek

Eladó egy tiszta új SEGA MD + SEGA MCD, 2 kontrol paddal, 4 db játékkal, garanciával. Irányár: 38000 Ft. Tel.: 363-23-24, 370-00-10 (Keresztehelyi Krisztián)

SNES alapszett + 1 pad, 1 kazi 12000 Ft-ért eladó. Pivarnyik Gábor 282-18-83

Eladó SMD2, 3 joy, MK2, MK3, Sonic 2. Ár: megegyezés szerint. Érd.: 18 óra után. Tel.: 33/311-437

Super Nintendo , 2 joystickkal, Donkey Kong-1 kazettával eladó. Irányár: 21.000 Ft. Telefon: (52) 436-842

Eladó jó állapotban lévő SMD2, 3 joy (1 db 6 gombos), 3 játék reális áron. Érdeklődni 16-18h között. Tel.: 32/431-685

EGYÉB CSERE

SNES-re elcserélném Judge Dredd-et, vagy Spiderman and X-Man-t Super Mario Kart-ra vagy Lucky Luke-ra, esetleg mindkettőt mindkettőre. Érd.: (22) 369-269

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS: ❑ PC ❑ C64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot..példányban
Megrendelő neve:..
Címe:..
..
Irányítószám:..
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	850,-
fél évre	1650,-
egy évre	3200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot..példányban
Megrendelő neve:..
Címe:..
..
Irányítószám:..
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám 999 Ft-ért,
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért!

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2500 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2700 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, 4500 forintért rendelhető!
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!
A megjegyzés rovatba írd be:

"RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3	318,-
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4	318,-
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5	318,-
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6	318,-
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8	576,-
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9	318,-
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10	318,-
								95/11.	318,-	96/11.	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.